

■ 全國唯一PC休閒軟體專業雜誌 ■

第11期

賀歲

吉祥如意

亮出你的年輕護照

發燒友爭相加入軟體世界公民行列

耳目一新 喜訊連連

軟體王國巡禮大有斬獲

'89'90軟體世界跨年大展圓滿閉幕!!

獨門武功忍者傳奇

時空戰士 無敵版

冒險補習班—RPG戰鬥秘笈

獨眼龍叛國記

坦克 大對決地圖 程式加强版

蘿塞拉的冒險完全攻略連載

您的信賴亞洲的驕傲

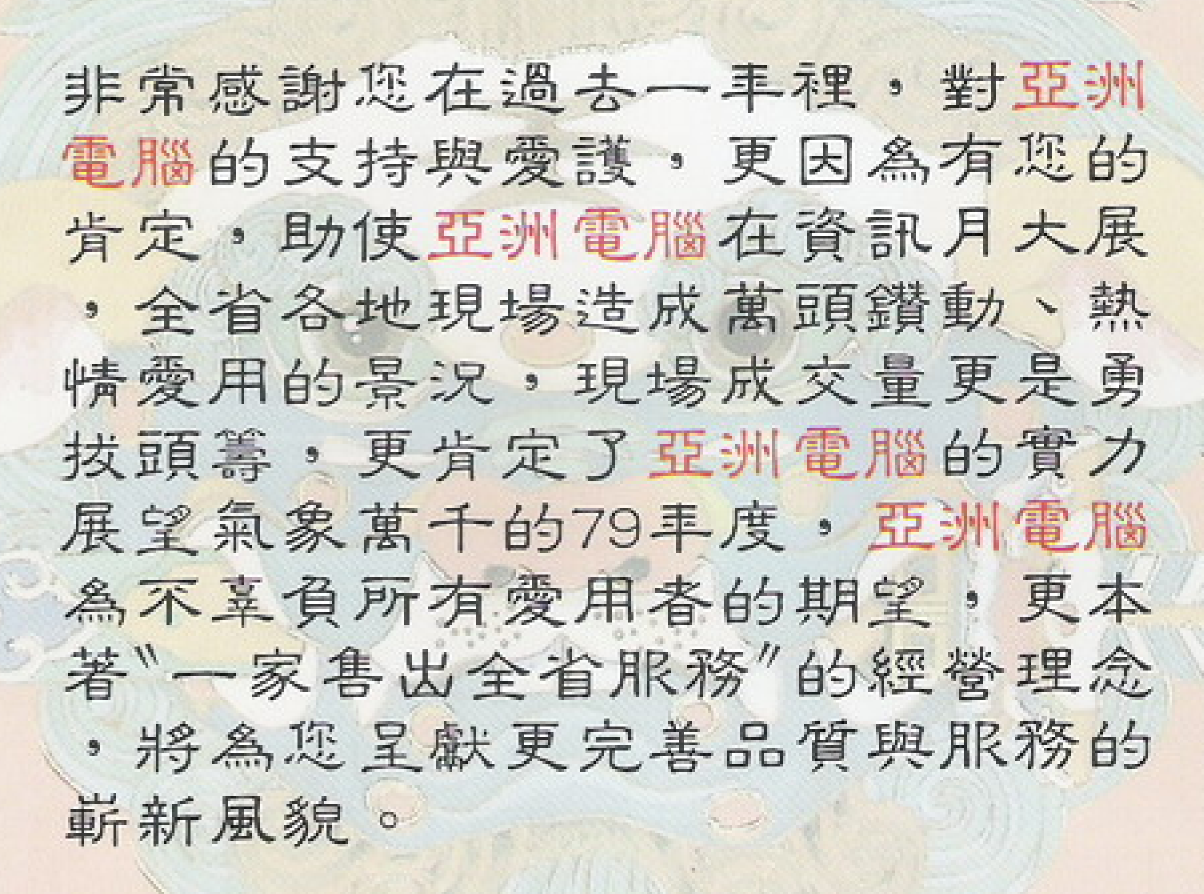
十全品質・深得您心

一家售出・全省服務

祥獅獻瑞

全省亞洲電腦世界向您拜年！





非常感謝您在過去一年裡，對亞洲電腦的支持與愛護，更因為有您的肯定，助使亞洲電腦在資訊月大展，全省各地現場造成萬頭鑽動、熱情愛用的景況，現場成交量更是勇拔頭籌，更肯定了亞洲電腦的實力展望氣象萬千的79年度，亞洲電腦為不辜負所有愛用者的期望，更本著"一家售出全省服務"的經營理念，將為您呈獻更完善品質與服務的嶄新風貌。

全省六十家亞洲電腦世界　等您來

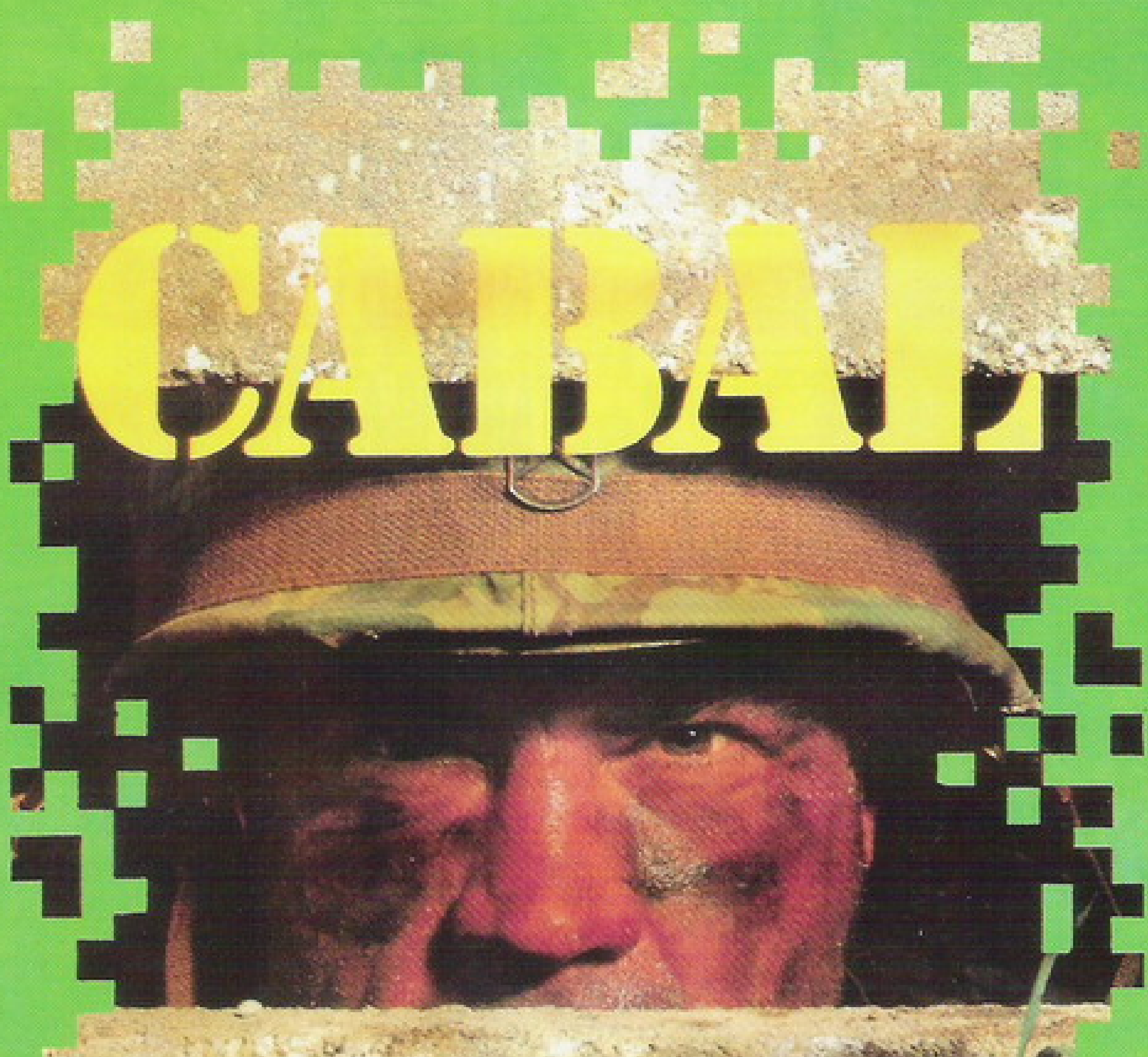
亞洲電腦

亞洲電腦世界全省經銷商

台北區/
宏欣☎(02)396-5781/台北市八德路一段51號(光華商場2F 36號)
舜偉☎(02)392-7367/台北市八德路一段51號(光華商場2F 91號)
羅林☎(02)394-4812/台北市羅斯福路二段10號
詳民☎(02)596-2935/台北市民權東路181號2F
捷宇☎(02)311-0902/台北市中華商場忠棟2F 99號
東明☎(02)717-7245/台北市民生東路826巷1弄15號
元亨☎(02)305-6034/台北市中華路2段387號1F
行家☎(02)321-7654/台北市臨沂街3巷15號
三康☎(02)957-9281/台北縣板橋市民族路129巷27號
後龍☎(037)728-720/苗栗縣後龍鎮東站街128-14號
李安☎(03)425-8000/中壢市中美路109號
台鴻☎(035)225-181/新竹市西大路542號
隆詳☎(036)622-068/苗栗縣竹南鎮東平路125號
樂昌☎(02)311-4129/台北市中華商場忠棟14號1F
達訊☎(03)336-5943/桃園市育樂街27號
隆盈☎(02)955-2467/板橋市實踐路193號
理藝☎(035)716-753/新竹市光復路460號
先登☎(02)563-5881/台北市松江路362巷30號
台中區/
亞歌☎(04)252-9526/台中西屯區福星路345號
中信☎(04)220-8628/台中市明道街93號
鴻京☎(04)223-8540/台中市中山路49巷5號
日成☎(049)336-959/南投縣草屯鎮太平路2段51號
亞雷☎(04)226-2067/台中市三民路三段52巷6號4F
行家☎(046)869-751/台中縣大甲鎮中山路一段939號
佳信☎(047)251-555/彰化市和平路129號
千訊☎(047)254-284/彰化市中山路三段216號
致成☎(045)571-268/台中縣后里鄉三豐路124號
亞廣☎(04)232-7800/台中市經途路2段178號
名冠☎(04)261-7790/台中市復興路一段200號
台東區/
東方☎(089)322-967/台東市新生路408巷13號
嘉義區/
朋統☎(05)222-2737/嘉義市西榮街184號
台大☎(05)224-1686/嘉義市民國路65號
良威☎(05)370-2350/嘉義縣朴子鎮文化南路27號
群達☎(05)228-9627/嘉義市文化路262號
台南區/
宇陽☎(06)234-4382/台南市青年路368號
傑登☎(06)226-8862/台南市北門路一段66號
先師☎(06)253-0773/台南縣永康鄉中正南路755號
捷訊☎(06)635-7591/台南縣新營市新進路27號
高雄區/
統全☎(07)271-4536/高市五福二路130號
信光☎(07)321-7147/高市博愛一路139號
信光☎(07)741-3468/鳳山市中山西路19號之1
信光☎(07)582-1763/高市左營大路2-28號
信光☎(07)282-9316/高市建國二路93號
上正☎(07)331-9357/高市中山二路313號
林記☎(07)251-1963/高市中華三路121號
林記☎(07)385-1766/高市建工路512號
高騰☎(07)722-6064/高市苓雅區三多二路51號
高騰☎(07)351-5762/高市楠梓區楠梓街18號
大雅☎(07)332-7462/高市苓雅區苓雅一路370號
翔鵬☎(07)711-5968/高市苓雅區輔仁路187號
宏大☎(07)622-4816/高縣岡山鎮岡山路368號
屏東區/
滿京☎(08)788-1347/屏東縣潮州鎮育英路78號
亞洲學苑☎(08)722-8531/屏東市民生路7-6號
安特貿☎(08)737-4735/屏東市仁愛路172號

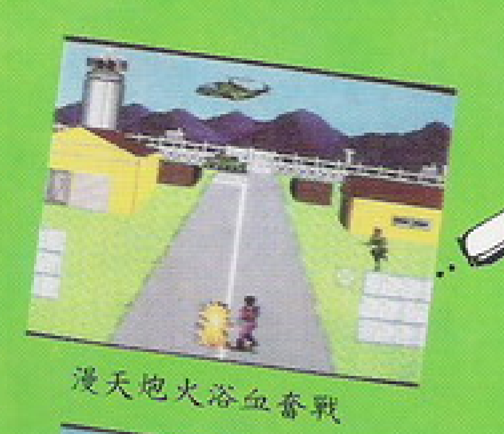
高雄總公司 三民區民壯路53號　台中公司 西屯區洛陽路148號　台北公司 新生南路一段60號2F

槍林彈雨





顯示模示	MGA、CGA、EGA、VGA
類　　別	射擊
畫　　面	80
音　　效	60
操　　作	75
購 買 度	71



漫天炮火浴血奮戰



天羅地網豈奈我何

該是算算總帳的時候了！與國際恐怖組織周旋多年來，讓恐怖分子恨之入骨的你，已是國際反恐怖活動組織的首席幹員。這次他們打算在中美洲陰謀鼓動國家暴動，也好重振往日雄威。

礙於不得公開干預他國內政的情勢，總部只能挑選一名精英潛往破壞他們的陰謀。你，理所當然成為最佳人選。

身上掛滿十顆手榴彈，拎著一把衝鋒槍獨闖虎穴；敵人也隨即知道你奉命前來，已經飛報所有關卡城寨一律嚴陣以待，一旦發現即格殺勿論！砍下你的腦袋回去還有重賞可拿！

＊　＊　＊

現正遭遇第一場接觸戰，猛然發覺這回敵人的火力比起以往，已經不可同日而語。但是我有著崇高的信條：公義當前，任務為先；榮譽第一，絕不後退。憑我宛若靈貓捕鼠的身手，敵人的砲火再猛烈，又豈能奈我何？此番前去雖然艱險，我相信，在我一流的神射狙擊下，必能一一粉碎敵人陰謀，絕不讓他詭計得逞。





目錄 第11期 二月號



CONTENTS







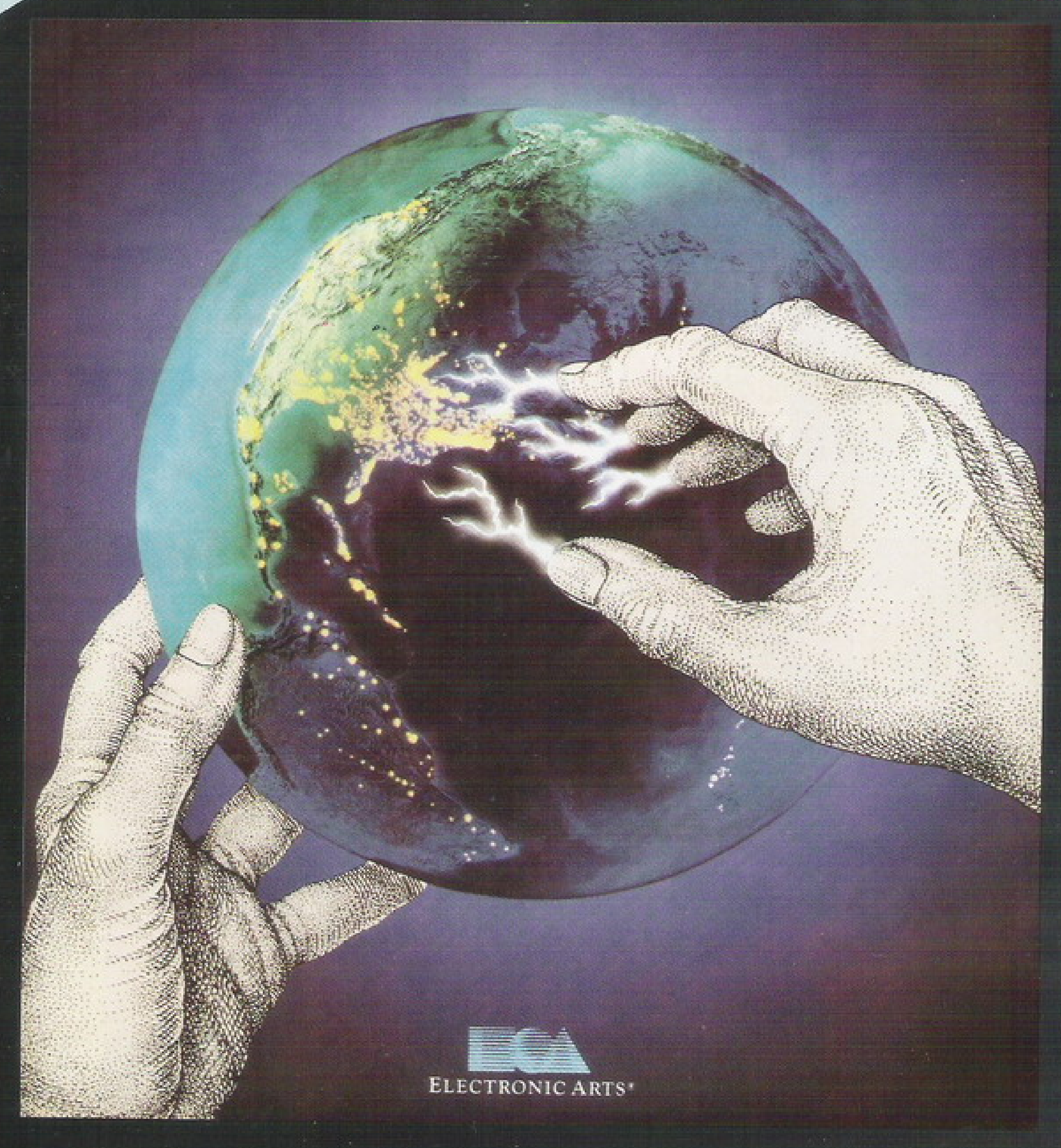
CONTENTS

◆發行人／蔡美賢
◆策略規劃／黃晉誠
◆企劃群／史提芬 魏永年 鄭雪環
◆編輯顧問／謝明奇
◆總編輯／李初陽
◆文字主編／吳海境
◆執行編輯／陳揚隆
◆美術主編／賀志龍
◆編輯助理／王麗敏
◆美術助理／郭美玲
◆文字編輯／王美玲 林淑敏 黃啓禎 曾一正 柯志祥 黃啓仁
◆美術編輯／林殷熙 林俊宏 賴姿理 劉信良 余昭錦 陳金泰 林妙玲 姚秀娟 牛振鳳
◆特約作家／陳兆宏 方善悅 魏宇明 溫松淋 吳謙諒
◆駐美特派員／亞佛列德
◆發行所／軟體世界雜誌
高雄郵政28之34號
◆登記證號／局版台業字第3082號
◆出版公司／合聲文化事業有限公司

上帝也抓狂

顯示模式：MGA、CGA、EGA、MCGA、VGA
類　　別：策略
畫　　面：95
音　　效：92
操　　作：90
購 買 度：當掉褲子也要買

市長當得不痛快？這回改行當上帝！

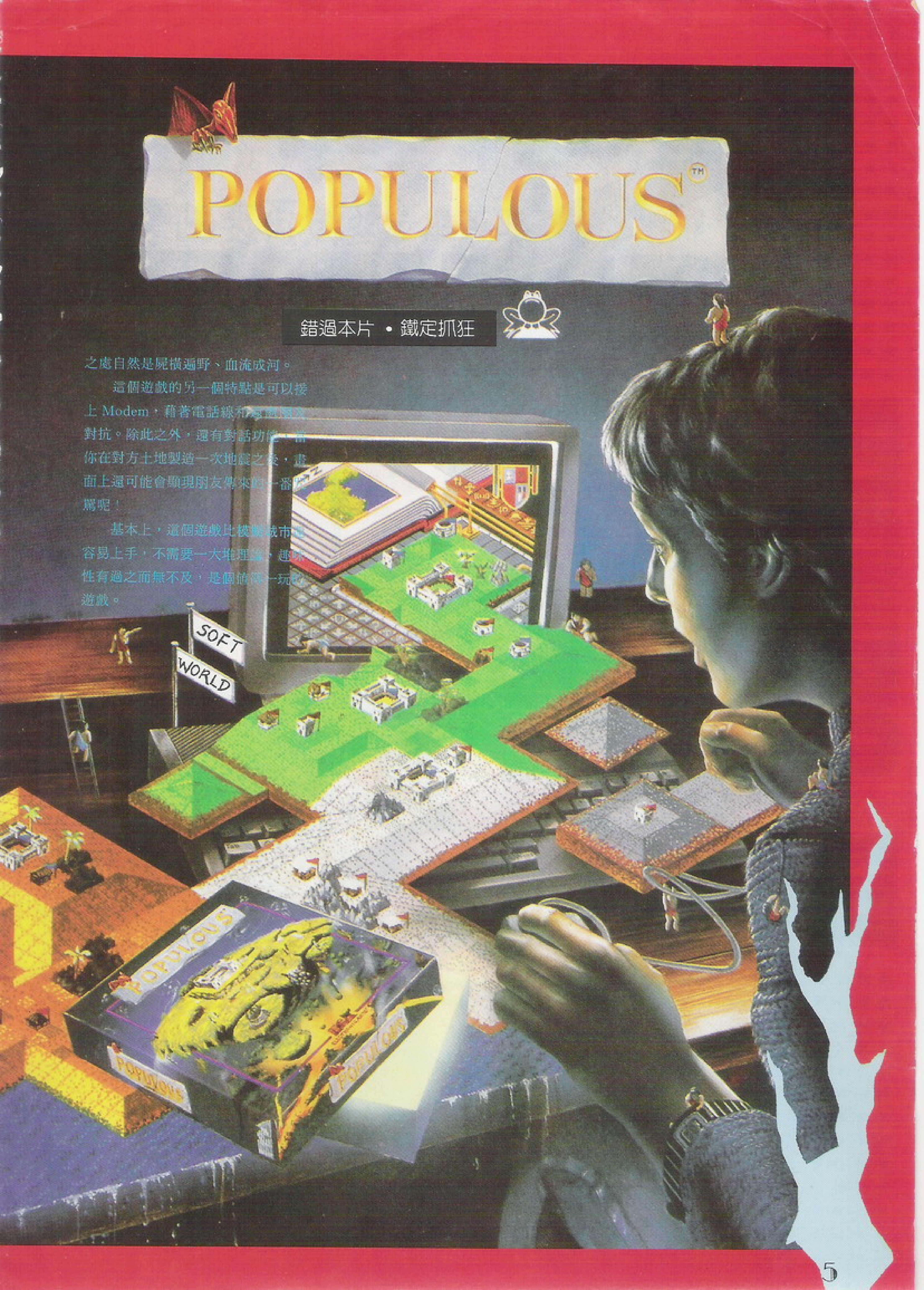


你想試試看當上帝是什麼感覺嗎？EOA 公司不讓模擬城市專美於前，最近也推出了一個類似的遊戲，只不過背景是混沌初開的洪荒時代。

你必須幫助信奉你的子民，使他們繁衍不息；人口漸增，你的神力也跟著增強。別忘了，在世界的另一端，邪神的人民也同樣在擴張勢力。讓他們坐大？沒那麼便宜，快在對方的土地降下天災人禍，諸如水災、戰禍、地震、火山爆發等，阻止他們擴張吧！邪神當然也會如法泡製，還以顏色。

平坦的土地是子民生存的基本條件，當你施展移山填海神力逐漸擴大平原面積之後，就可以發現原本住在洞穴的原始人逐漸由茅屋、木屋進化到城堡。

在積極擴張下，雙方人馬必然要碰頭，打得你死我活。看局勢不利，還可指派天命武士直搗對方核心，所到



之處自然是屍橫遍野、血流成河。

這個遊戲的另一個特點是可以接上 Modem，藉著電話線和遠處朋友對抗。除此之外，還有對話功能，當你在對方土地製造一次地震之後，畫面上還可能會顯現朋友傳來的一番咒罵呢！

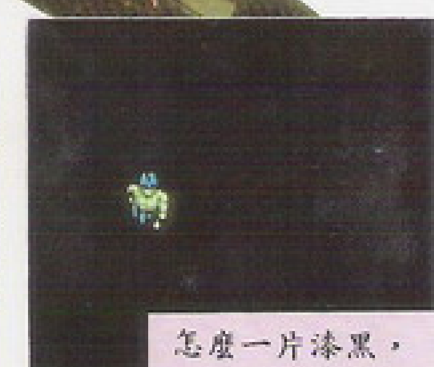
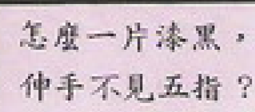
基本上，這個遊戲比模擬城市還容易上手，不需要一大堆理論，趣味性有過之而無不及，是個值得一玩的遊戲。

第一集：這裡不是我的家

第二集：只要國家需要我

戰場上的不死英雄—藍波再度出擊







RAMBO III

第三集：真正的夢魘就要開始

第一滴血III



藍波的良師益友查特曼(Trautman)上校被蘇聯軍方擄走，並加以嚴刑拷問，藍波為此遠征阿富汗邊境三十哩，隻身奮勇殺入大軍重圍

根據密報，查特曼（Trautman）上校被俄軍劫持到阿富汗邊境約三十哩處；戰場上永遠的英雄—藍波（Rambo）再度奮力浴血異域。

第一關：你必須找出查特曼被囚禁在那裡，再加以釋放。沿途需開啟寶箱，拾取有用的秘密寶物；光憑一把藍波刀是很難救出查特曼的！

第二關：在你釋放查特曼之後，所有敵軍奉命將你格殺勿論。在逃亡路途中要安置定時炸彈阻撓追兵，並削弱敵人主要戰力。但是你得在引爆時限之前，趕搭直升機脫離爆炸範圍。

第三關：現在是最後關頭。只要突破眼前敵軍重圍，自由就在前方不遠處。駕駛坦克挺進，和俄軍展開火熱的射擊戰吧！

二十餘種秘密寶物在緊張的接近戰中，增添了許多輔助遊戲趣味。著名的藍波刀是你初期唯一憑恃的武力，只要找到十字弓和箭，攻擊距離便可加長；再找到了爆破箭，大銀幕上的藍波雄風立即活生生地重現眼前。

當然，敵軍也不全部都是易與之輩，其中不乏經驗老到的軍官和訓練有素的軍犬。光拿軍犬來說吧，牠可以輕易地對你發動連續攻擊，憑著天賦的靈敏嗅覺，千里追踪易如反掌。不過，牠也有弱點：沒有看過也該聽過餓狗搶食吧！只要你身上正好帶著肉骨頭，就有辦法暫時將牠遠遠誘開；如果更巧帶有迷魂藥，只要噴一下就可解決所有軍犬。

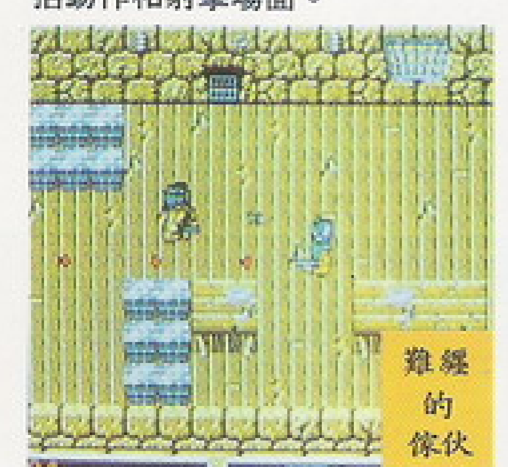
想知道其他寶物還有什麼妙用嗎？買回去就知道了。藍波迷和大型電玩的發燒友，敬請支持本片，不要錯過。

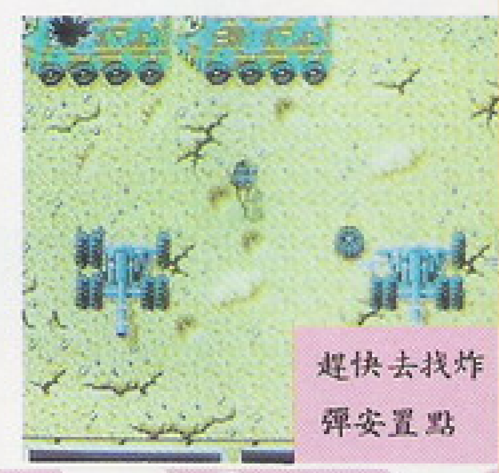
※動作音效和背景音樂完全支援魔奇音效卡。

※保持TAITO公司製作大型電玩的一貫功力水準，在XT上也能打得過癮。

※連闖三關寬廣漫長的歷程，其中包括動作和射擊場面。


查特曼，對不起！


難纏的傢伙


趕快去找炸彈安置點

為公理，為恩情，正如當年查曼特為藍波所做的一切，絕不怨悔，義無反顧。



顯示模示	MGA、CGA、EGA、VGA
類別	動作
畫面	91
音效	90
操作	93
購買度	91

M1

TANK PLATOON

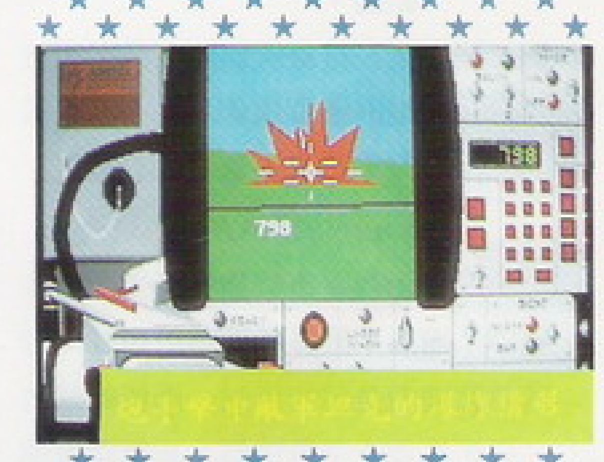
裝甲雄獅

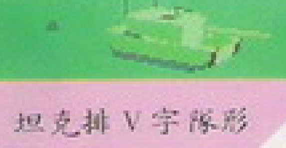
黃沙滾滾的戰場上，只見敵人的裝甲部隊如排山倒海地衝過來。藉著煙幕的掩護，逐漸向我方陣地逼近。

這遊戲是 MicroProse 公司繼 隱形戰鬥機，紅色風暴，鷹式戰鬥機後推出的坦克模擬遊戲。它模擬的對象:M1A1 坦克;是美國陸軍最新一代的坦克。它的1500馬力汽油渦輪引擎可使坦克以時速41.5哩的速度前進，具有極佳的機動力。至於攻擊方面，M1A1 的主炮是 M256 120mm 滑膛炮，炮口初速高達5450 呎／秒，可以發射動能穿甲彈(M827 APFSDS-T）或熱能穿甲彈（M830 HEAT-MP-T）。而裝甲則採用在英國查布漢（Chobhan）地方發展的複合裝甲，製造材料與過程仍屬高度機密。此外，M1A1 的電腦射控系統藉著雷射測距儀所測得的數據，可以很快地算出炮口所需仰角與其他數據，能準確地擊中目標。

在遊戲中你所操控的是一個 M1 坦克排，可以利用不同視窗切換坦克內不同人員的控制權，也可以切換到任一坦克（坦克排內有 4 輛坦克）。除此之外，隨著任務需要，你可以有不同的支援單位，包括 A-10 坦克殺手，AH-64 阿帕契攻擊直昇機，炮兵營，M2，M3 裝甲戰鬥車以及步兵等。

真實的模擬畫面與魔奇音效卡使你身歷其境，而協同的作戰方式也可以增進你對戰術的修養。錯過這個結合戰略與模擬的遊戲，實在可惜！





坦克排V字隊形

顯示模示	MGA、CGA、EGA、VGA
類　別	模擬
畫　面	90
音　效	93
操　作	80
購買度	88



英雄傳奇I

Hero's Quest

SO YOU WANT TO BE A HERO

你曾幻想自己是個大英雄嗎？在英雄傳奇中，你可以扮演勇敢的戰士、神秘的魔法師或狡猾的妙賊。面對相同的問題，解決方法因職業的不同而不同。例如：藏在樹上鳥巢內的戒指，魔法師只要施法就可讓鳥巢自己飛到手上，而妙賊或戰士就只能辛苦地爬上去拿。這正是一種遊戲，多種玩法。

Sierra今年出了許多大作，而英雄傳奇就是其中之一。它加上角色扮演的方式，除了要解開謎團之外，還要到處與怪物戰鬥賺取經驗與金錢，完成其他人交付的任務。

延續同類遊戲的特點，除了美麗畫面外，魔奇音效卡的音樂也讓人陶醉其中。

這是喜愛角色扮演遊戲的玩家的另一種選擇，冒險遊戲的愛好者更不能錯過。

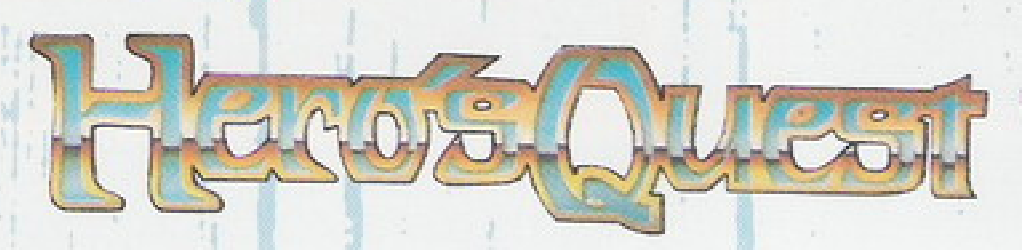
顯示模示：MGA、CGA、EGA、VGA
類　　別：冒險
畫　　面：92
音　　效：96
操　　作：90
購 買 度：93

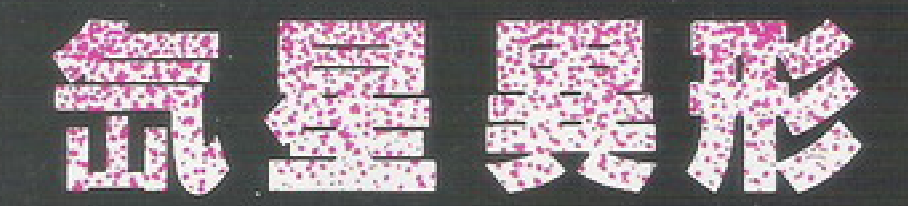


在長腳的小屋中，住著邪惡的女巫

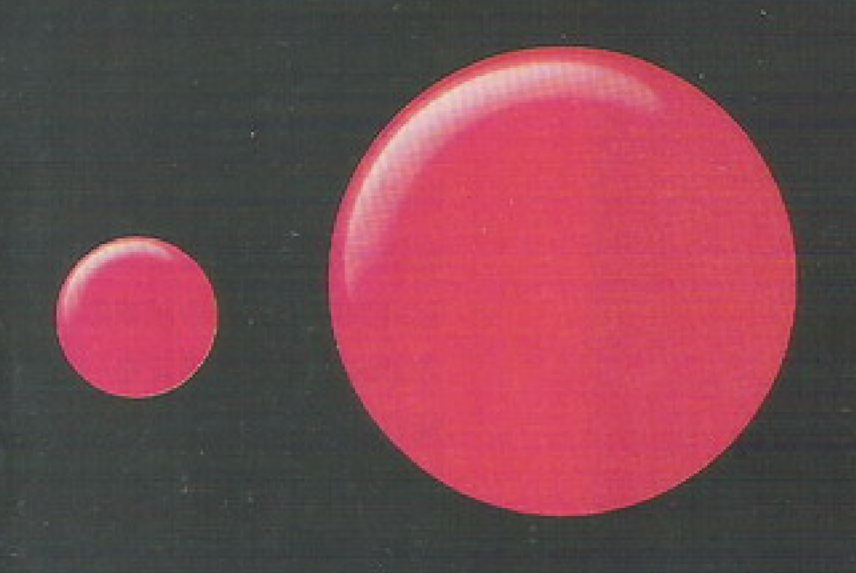
寫實的戰鬥讓你身歷其境。

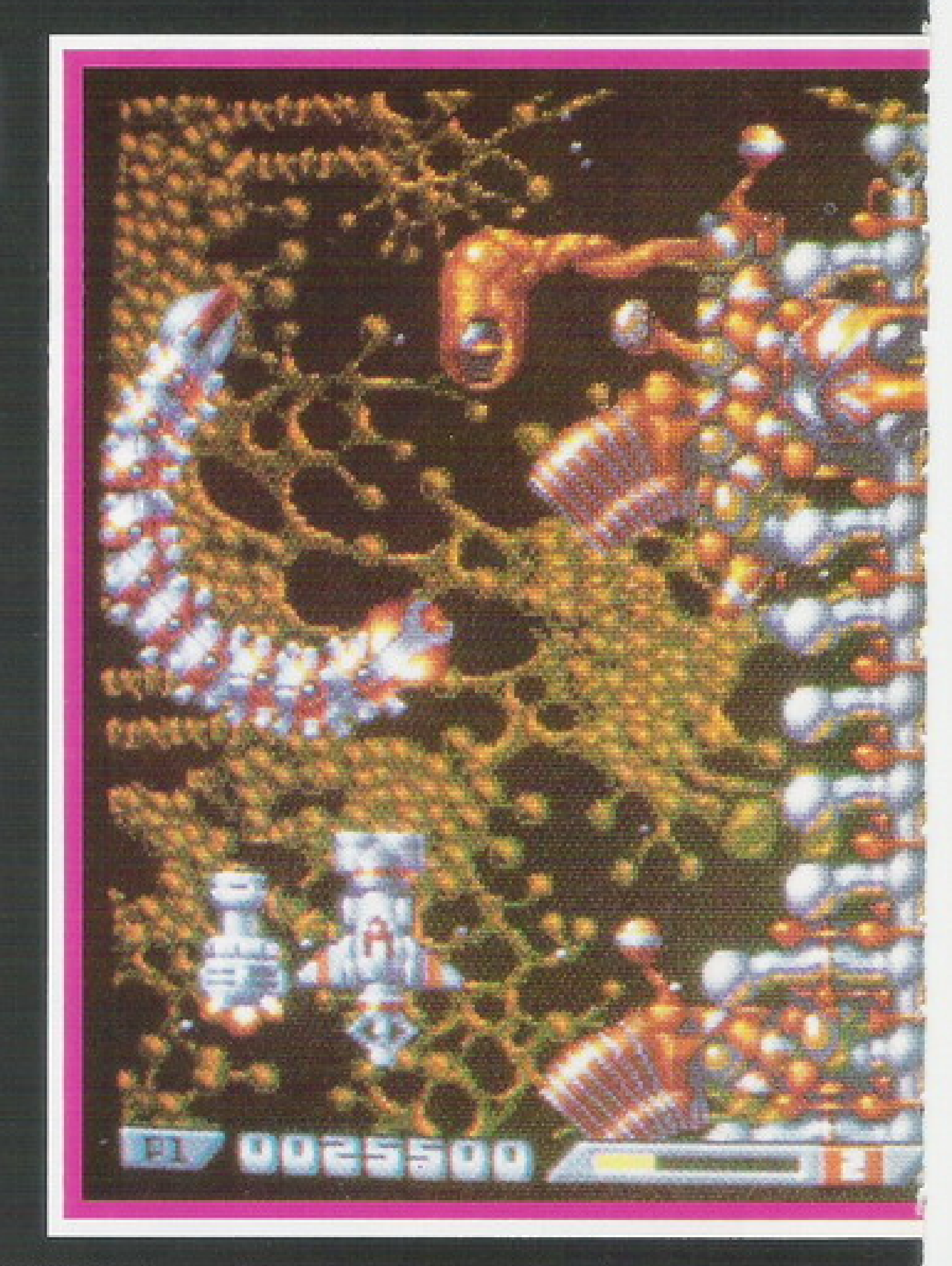




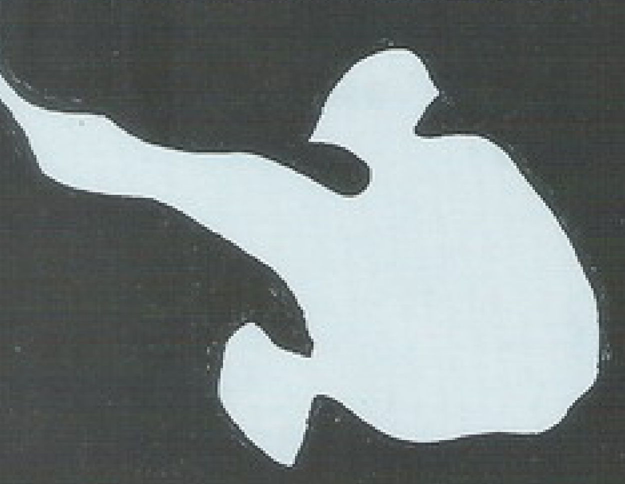


氙星異形



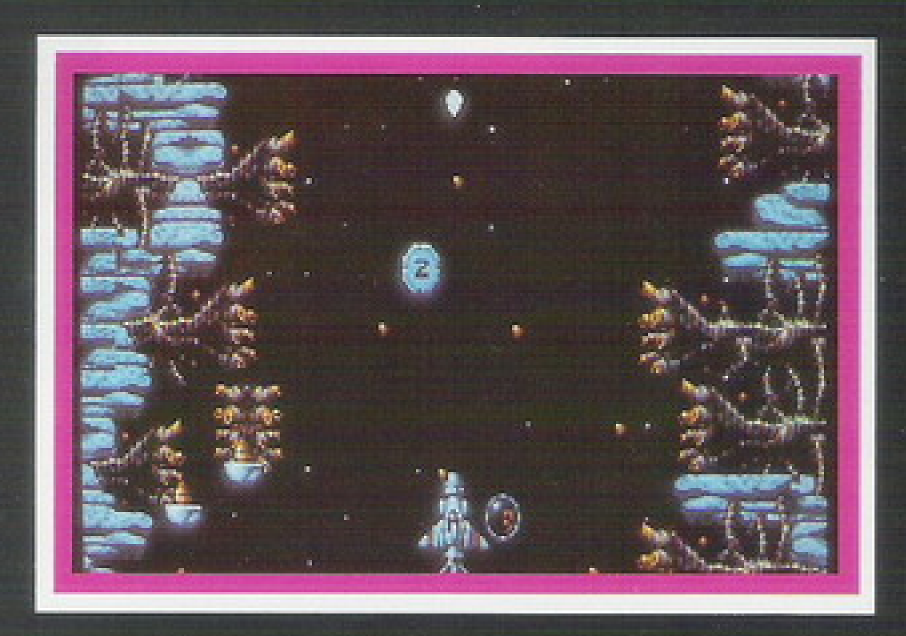


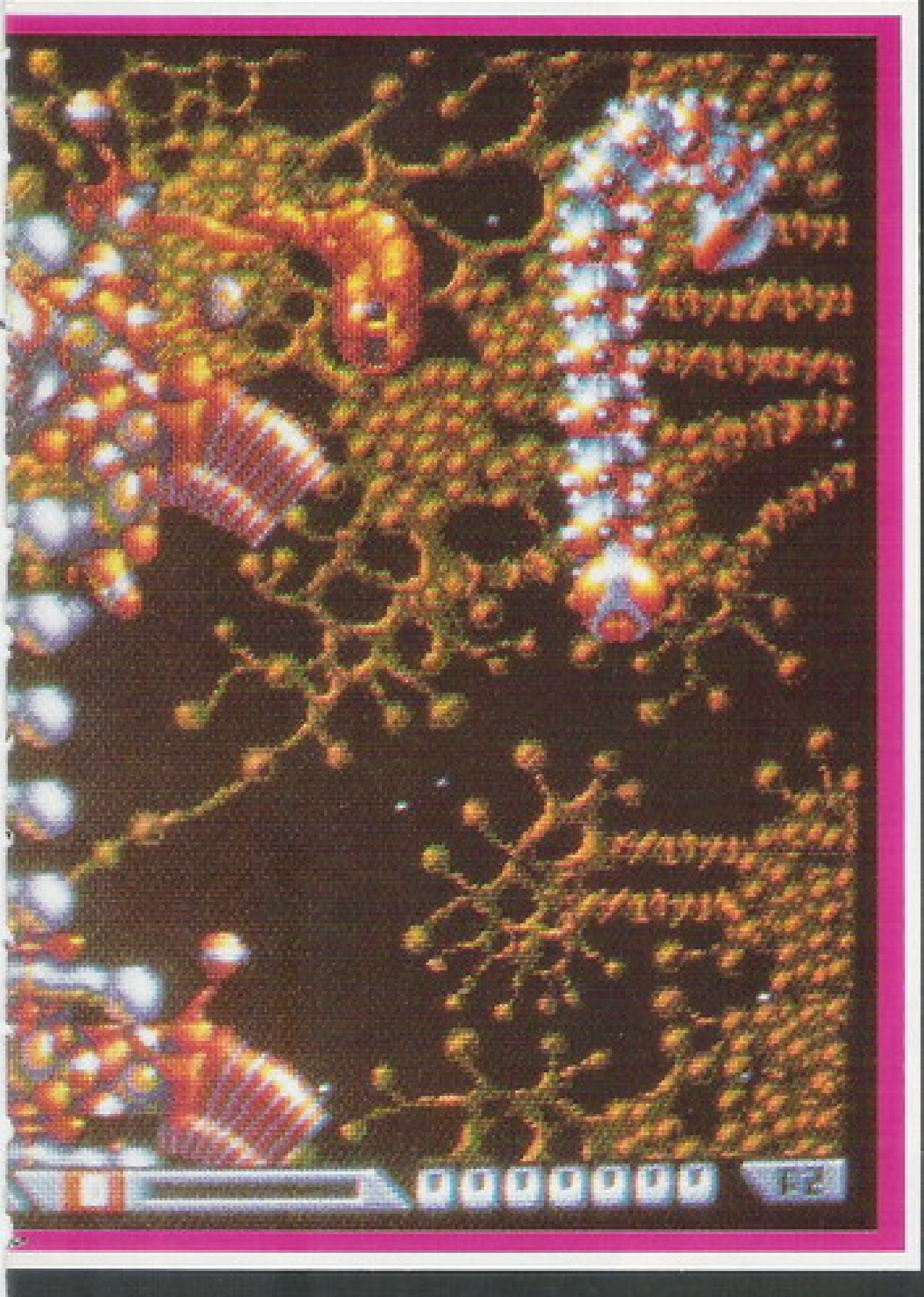
一千多年以前和氙星人的一場惡戰，雖然我們贏得了最後的一場勝利，然而對我而言，卻是一場揮不去的夢魘！從來就沒有人知道戰爭的目的是什麽，對某些野心勃勃的人而言，戰爭只不過是實現個人私慾的一種手段而已。和氙星人的那場戰爭，如今仍一幕幕地浮現在我腦海中。我只記得為了勝利，我瘋狂地向敵人開火，看著敵人一個個地倒下去，一股詫異的興奮摻雜著無名的恐懼，使我的眼睛充滿了血絲，急促的呼吸使我不時發出低沉的吼聲。一陣瘋狂地殺戮後，一切歸於死寂，遠處吹來的寒風，和背後的汗水冷卻了我殺戮時的狂與熱，此時，我才警覺戰爭真正可怕之處。它激起了深藏在人們心中那股原始的殺伐本性。參戰的雙方永遠都是輸家。

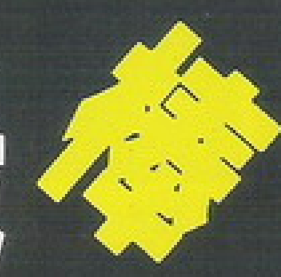


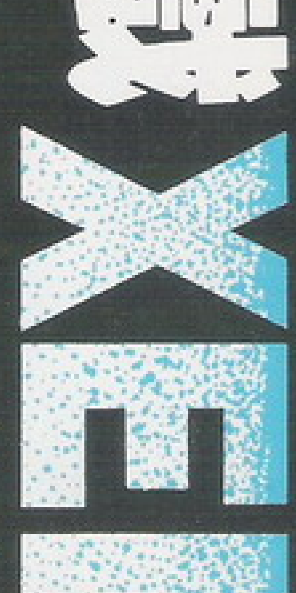
戰後我婉拒了許多勳獎，不願成為所謂的英雄，一直隱居在一個幽暗的星球。而氙星人在戰敗後，幾個世紀以來，在宇宙各地都遭受到其他生物的嘲弄與歧視。好強的氙星人為了洗刷戰敗的恥辱，忍氣吞聲，經過千年來的生聚教訓，企圖再發動一場戰爭。氙星人穿越時空隧道，在五個不同的時空裡，佈署了強大的兵力。想要從以往的歷史和未知的將來裡根本地消滅我們

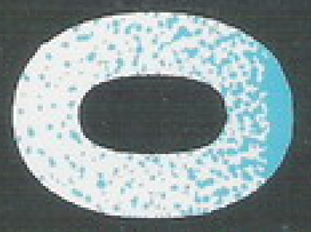
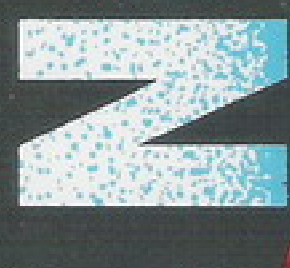






PC史上最的射擊遊戲



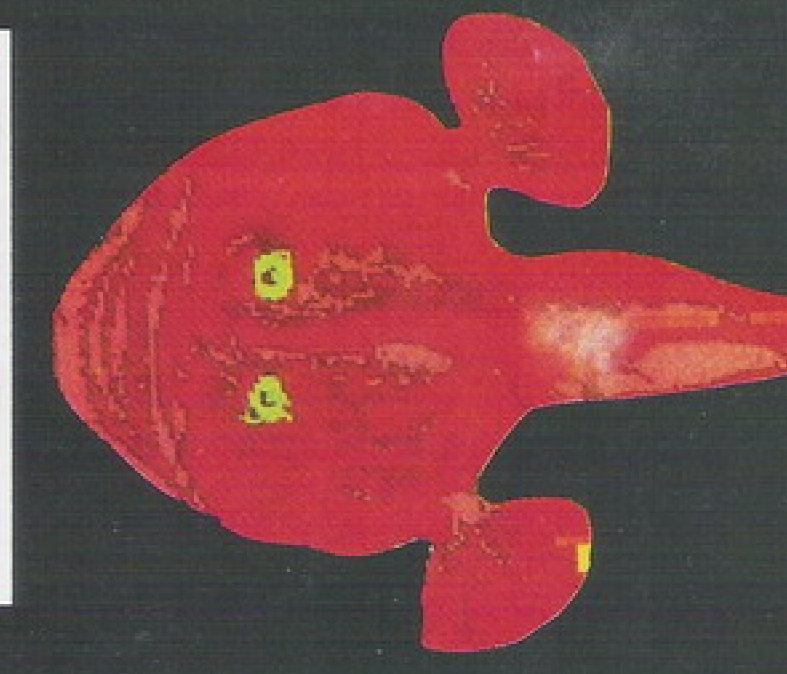

顯示模示	MGA、CGA、EGA、VGA
類別	射擊
畫面	95
音效	80
操作	90
購買度	毫不猶豫

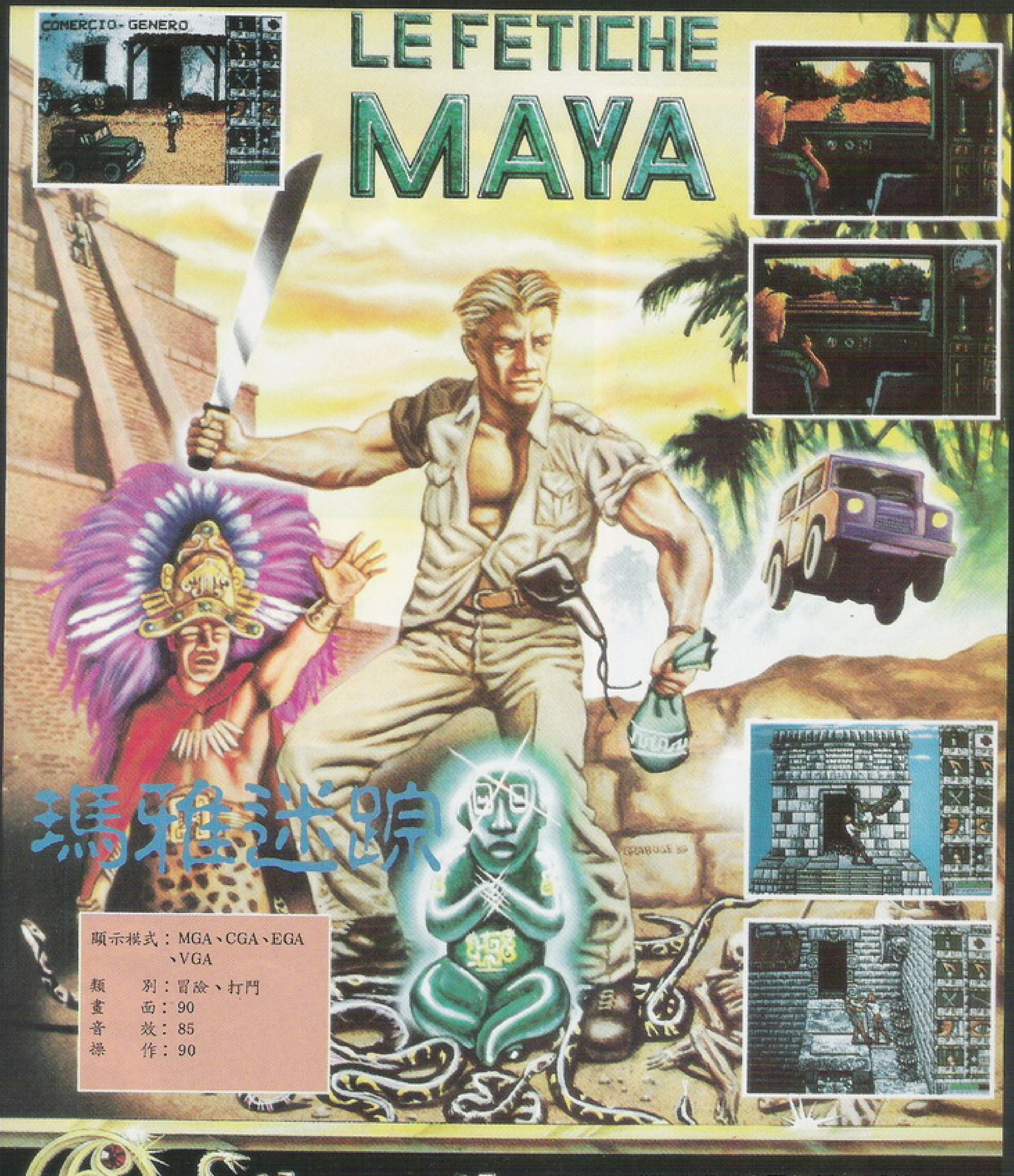
。為了防止銀河大戰再度發生，以致生靈塗炭，我決定隻身前往，駕著終極武器—轟天雷（MEGABLASTER）穿越過去回到未來，和氙星人再度一決死戰。這是戰士的無奈，也是我可悲的宿命，只希望這是一場最終的戰役。

本遊戲是英國IMAGEWORKS公司所出品，畫面非常精緻生動，如果使用VGA顯示幕，所呈現的效果將令你嘆為觀止。尤其是金屬部分其真實感，恐怕連一些大型電玩都得瞠乎其後。

遊戲中一共有五個區域，每個區域都有一個氙星的大魔王把關，而且途中有許多怪物，所以你必須具有強大的武力和精密的裝備，才可與之抗衡。氙星的怪物吃太空塵類以維生，所以牠們死後會遺留太空塵的結晶。而這些結晶正是銀河間交易的媒介，你可以收集這些結晶，沿途在克里斯賓（Crispin）所開設的商店購買武器；當然，你也可以將不必要的裝備出售以換取更具威力的武器。克里斯賓（Crispin）的商店共有23項的裝備及武器，你可以依你的需要來選擇裝備的組合。完成轟天雷（MEGA-BLASTER）的武裝後，向氙星邁前，消滅氙星的五大魔王，以消弭這場宇宙的浩劫。







Silmarils

Silmarils 公司繼毀天滅地後又一鉅鑄

瑪雅迷蹤是一個綜合目前各種電腦遊戲情節的探險遊戲—

※探險：扣人心弦的劇情，充滿異國情調的佈景。（具 有儲存功能）

※模擬：開著吉普車穿越南美的濃密雨林，途中不乏叉路、懸崖、吊橋和崎嶇不平的道路。是一個真正的立體吉普車模擬遊戲。

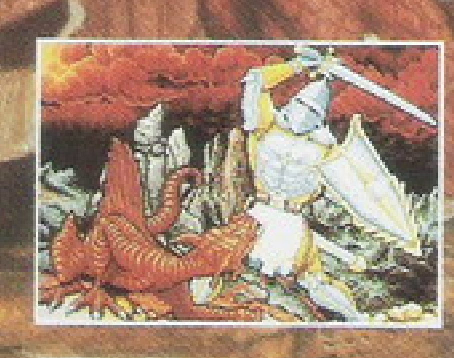
※動作：立體的移動、赤手空拳的搏鬥、各式各樣的動態……玩者可以用鍵盤或搖桿控制遊戲的進行。

※策略：與墨西哥人進行交易、與印第安土人以物易物、隨時注意自己所擁有的探險必需品（糧食、飲水、汽油……）

※思考：整修吉普車、分析與翻譯象形文字（圖案）、觀察地圖

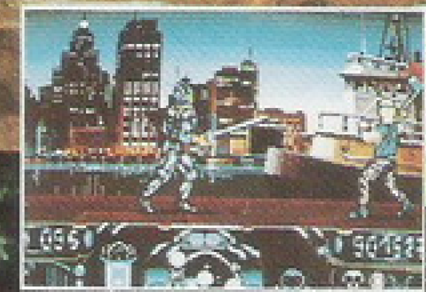
※數位化的音樂與音效。

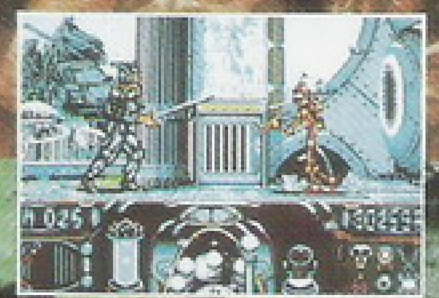


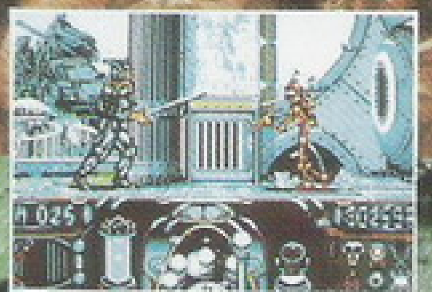


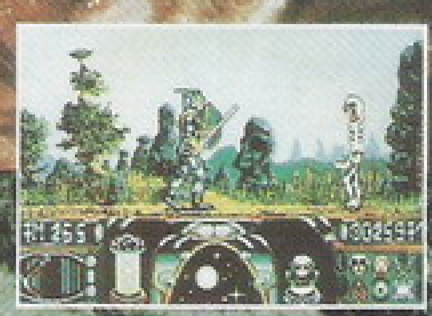












聖劍之征

顯示模示	MGA、CGA、EGA
類　別	冒險、打鬥
畫　面	85
音　效	80
操　作	50
購買度	從長計議

裝甲雄兵

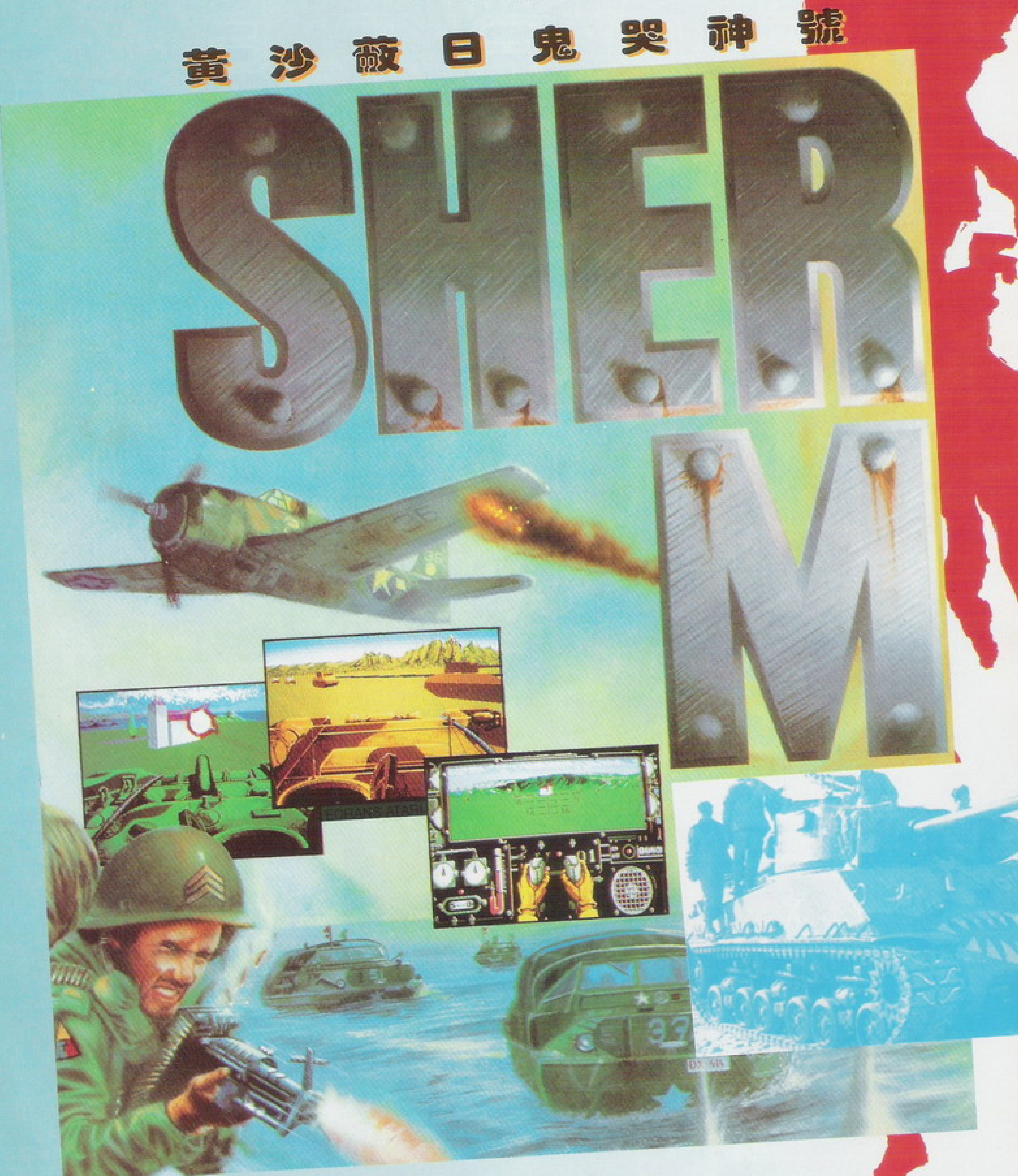
耗費四年光陰與多位歷史學家、軍事家通力合作才完成的戰略遊戲裝甲雄兵（Sherman M4），將讓你經歷人類史上最悲痛戰役的一頁！

遊戲中可任選第二次世界大戰中Sherman M4曾扮演重要角色的戰役：

(1)攻擊：諾曼第登陸。

(2)防衛：希特勒裝甲兵團在法國阿登（Ardenne）地區的最後反撲。

黃沙蔽日鬼哭神號



狼煙四起天地動容



⑶策略：中東沙漠的自然陷阱、北非軍團及沙漠之狐隆美爾（Rommel）

再者，地圖特別依劇情的變化重新設計，俾能帶給玩者更大的樂趣。

除了盡量保有真實性外，也提供可影響戰役勝負、改變真實性的參數選擇：如敵方軍力、遊戲難易度……等。

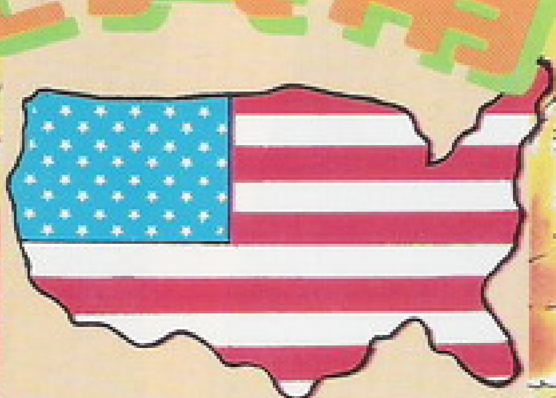
如果你只對戰略的運用有興趣，單憑遊戲裡的地圖就能決戰於千里之外。不過你將錯過極具真實感的立體畫面。不妨坐在一輛電腦駕駛的 Sherman M4 中，目睹作戰計畫被電腦一一執行！

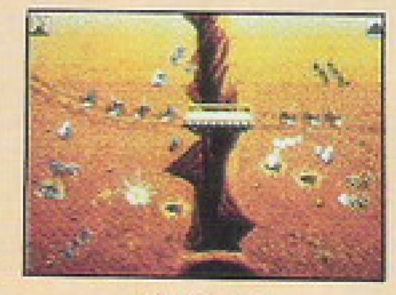
你隨時可從一部 Sherman M4 駕駛座跳轉到另一部 Sherman M4 的駕駛座；亦可隨時取回 Sherman M4 的控制權，或當個旁觀者，讓電腦代你控制戰車的行進和戰鬥過程。

別把電腦低估了，敵人的反應會教你驚訝不已！

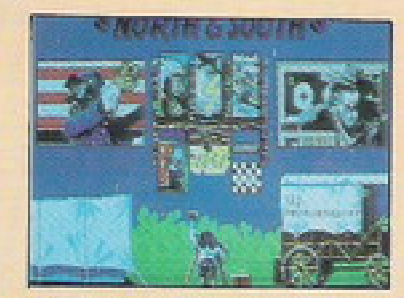
北與南







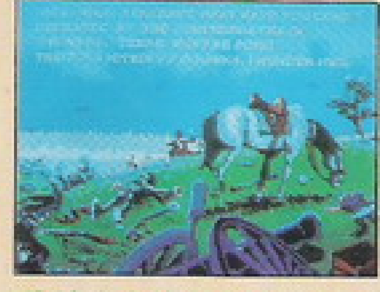
峽谷戰鬥



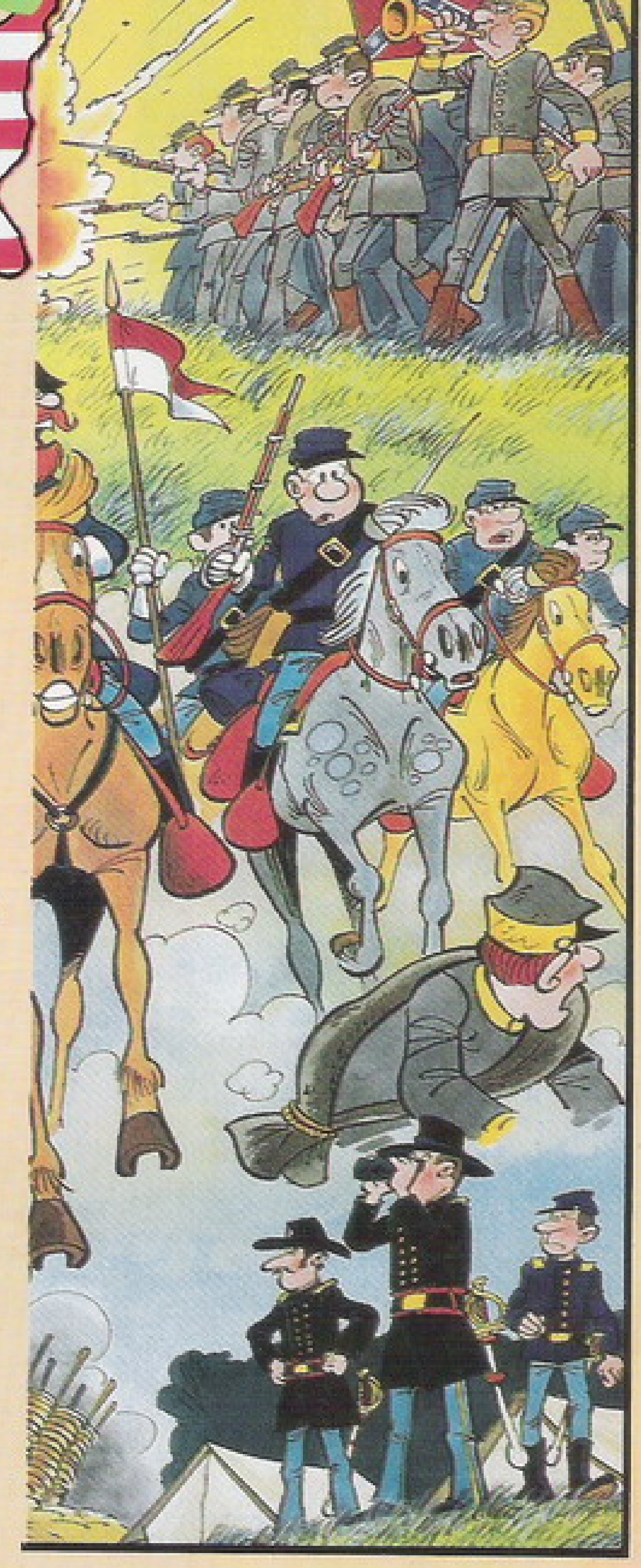
好啦！各就各位……CAMERA！



兄弟們……衝啊！



可別這麼快就被解決掉。



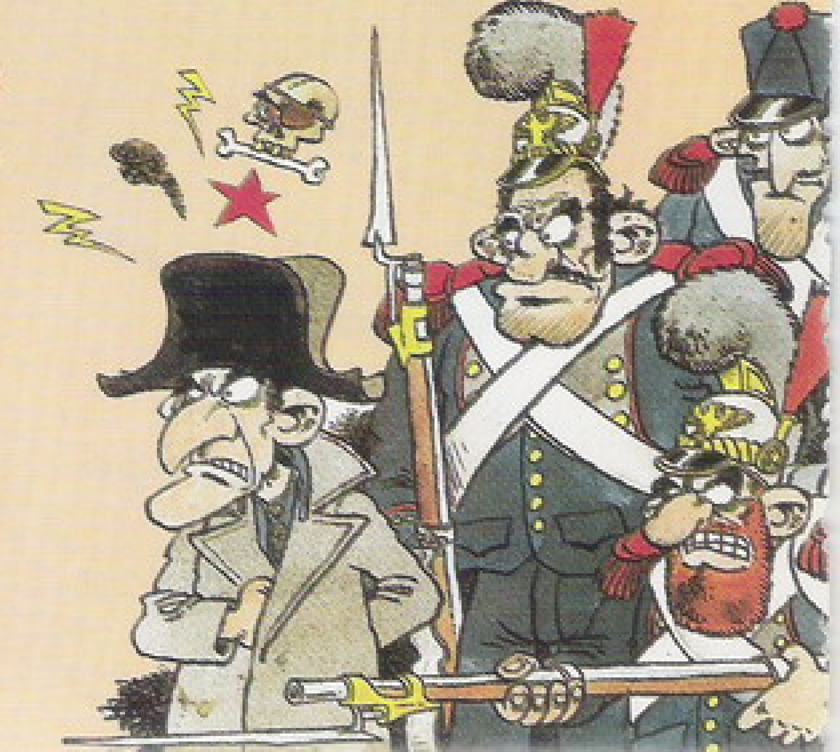


顯示模示	MGA、CGA、EGA
類　　別	戰略、打鬥、戰鬥
畫　　面	85
音　　效	85
操　　作	85
購 買 度	90

北與南讓你進入美國南北戰爭的時期。你將擔任北軍（或是南軍）的統帥，帶領部隊衝鋒陷陣。除了與敵軍作戰之外，還要保護運餉金的火車，或是派兵突擊敵人的要塞。除了要有冷靜的頭腦運籌帷幄外，更要有靈巧的反應神經來打擊敵人。

這是一個結合動作遊戲、戰略遊戲的佳作。它不但有水滸傳的戰略法則、聖女貞德的戰鬥場面，還加上龍之忍者的動作畫面。屬於綜合型的遊戲。是一個值得收藏的好遊戲！













歡迎舊雨新知，
不吝賜教！

軟體世界跨年大展圓滿落幕

〔軟體世界資訊月報導〕

隨著民國79年1月8日的結束，也把資訊界一年一度的盛事——78年度中華民國資訊月帶進尾聲；冒著寒冷風雨的參觀人潮不再出現了，接下來的只是現場工作人員忙碌的拆除工作……。

這一次，軟體世界於台中與高雄資訊月所策劃舉辦的休閒軟體跨年大展，得以圓滿落幕，全賴全省各地發燒友的熱烈支持與參與，若沒有各位發燒友的熱情，再好的企劃、再美的佈置，也不足為傲。



參觀人潮大排長龍，只期望今年的資訊月能帶給他們新的訊息……



軟體世界三週年慶簽名大會，可吸引了不少發燒友的祝賀。

78年12月25日在台中會場的你，是否分享到這一份慶生的歡樂呢？

〔軟體世界4歲誕辰〕

在台中資訊月閉幕當天，78年12月25日，軟體世界與會場所有發燒友共渡了一個溫馨的慶生會，大家在簽名祝賀軟體世界生日快樂同時，也一起分享著軟體世界的三層奶油蛋糕，大家不分你我的享受著這一份成就、這一份歡樂。你是否有吃到蛋糕呢？也是否看到中國時報刊登的剖白呢？

〔軟體世界跨年大展〕

回到高雄，軟體世界的出生地，那種感覺好好！！因為，參展的軟體世界人員已經在外流浪快一個月了，早九晚五的站崗，把每一個人都折磨夠了！

高雄，是資訊月最後一站，但是軟體世界並沒有掉以輕心，更擴大展出範圍，在中正技擊館與中正體育場皆有展出，使發燒友不虛此行。



雖然軟體世界的主題館在中正體育場，但在中正技擊館的副館也夠您瞧的！

〔軟體世界護照計劃〕

重頭戲的中正體育場站，身負招募軟體世界公民的重任。發燒友只要支付工本費30元，即可由現場工作人員為您拍攝一張彩色證照，然後申請軟體世界護照一本。令人驚訝的是，在極有限的訊息傳達中，竟有一千多名發燒友踴躍的加入，成為**軟體世界**第一批公民，加上台中的伍佰多名，共有二仟多名了！台北的發燒友，是否想加入我們的行列呢？

擁有這本護照，你將可以優先參加軟體世界舉辦的各類活動；再者，郵購軟體世界代理之原裝進口國外軟體可享受８折優待，比在美國購買還便宜。

除此之外，**軟體世界**更希望發燒友能藉由護照的簽證，收集為每一個活動製作富有紀念性的圖章，在人生旅途中，成為**軟體世界**成長的歷史見證人。

收集紀念圖章會有什麼樣的驚異呢？以後再慢慢的告訴你……。

只要等個３分鐘，你的玉照就馬上呈現在你面前了！

申請軟體世界護照的人可並非只是青少年喔！

除了應用套裝軟體外，軟體世界是



唯一展出國外原裝休閒軟體的廠商。

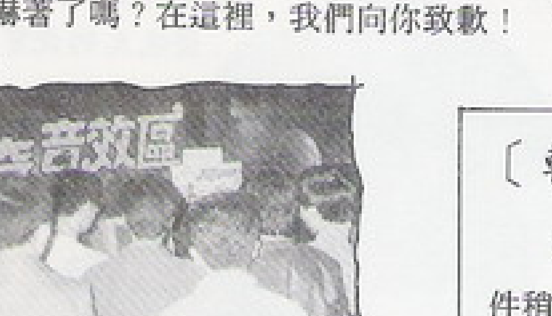
〔軟體世界國外版軟體展售區〕

在國外原廠的配合支持下，**軟體世界**於資訊月推出為數可觀的國外原裝進口休閒軟體供國內發燒友選購，更以超低價供應，有的比美國便宜近NT＄300～500。**軟體世界**即將成立國外版郵購部，到時，擁有護照的人即可享受８折優待！

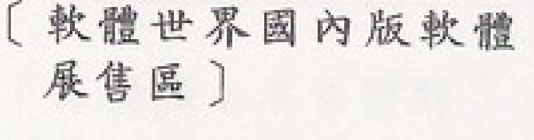


〔軟體世界魔奇音效區〕

為使**軟體世界**發燒友能充份了解到魔奇音效卡的功能與玩休閒軟體所領略到的樂趣，**軟體世界**特別規劃了魔奇音效區，讓諸位發燒友能親身體驗到其音效！你曾被突其而來的音效嚇著了嗎？在這裡，我們向你致敬！



是那一片音效卡的"魔音"把你攝住了呢？



〔軟體世界國內版軟體展售區〕

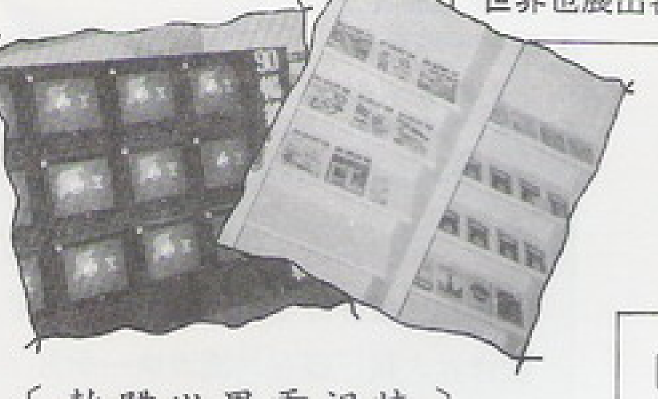
琳瑯滿目的國內版休閒軟體，是**軟體世界**傲世巨作，美國Electronic Arts副總裁在拜訪**軟體世界**時就曾多次讚賞**軟體世界**的精緻包裝。**軟體世界**三年來自行吸收巨額的版權費，與世界知名的休閒軟體廠商建立合作關係，成為台灣及東南亞地區授權代理商，主要的是希望各位發燒友在購買**軟體世界**產品時能買得安心，玩得開心！



軟體世界產品，值得您細心品味！

〔軟體世界文化展示區〕

由於場地的限制，我們只展出元件稍為「畸形」的搖桿與滑鼠，這已經引起部份參觀者的好奇，頻頻詢問其價格與銷售地點。除此之外，**軟體世界**也展出各期的雜誌與原版秘笈。



〔軟體世界電視牆〕

耗費不貲的電視牆，在這一次的資訊展發揮了高度的傳遞訊息，讓很多家長了解到休閒軟體在生活的重要性，而讓孩子去接觸**軟體世界**！



〔跨年大展圓滿落幕〕

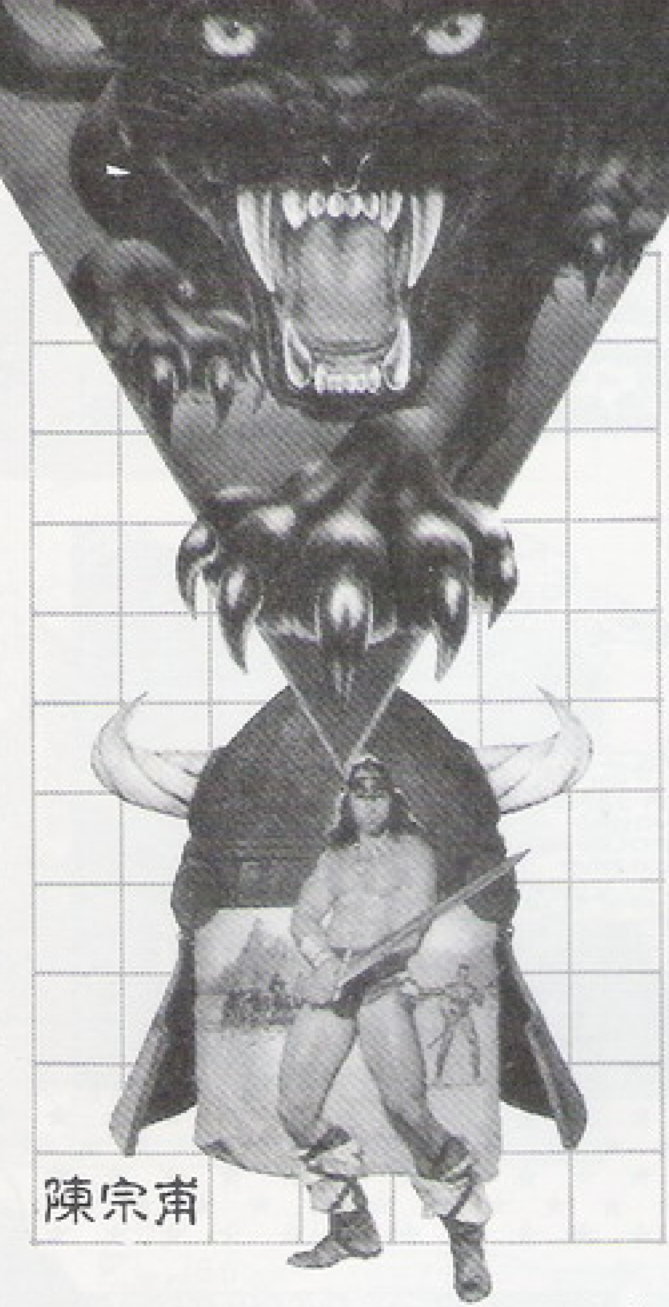
軟體世界在高雄資訊中邁入新的一年，在這新的一年中，**軟體世界**秉持著好還要更好的理念，決定把最好的休閒軟體呈現給大家，希望大家再給**軟體世界**滿分的支持！

79年度的資訊月，軟體世界將會以什麼樣的企劃呈現給你呢？敬請期待……

魔神之吼

意外結局

龍天戰言



陳宗甫

「當龍與半獸人仍橫行於世上，武力與法術仍主宰一切時；這是一個發生在Scandor大陸的一段悲劇……」

渡過了重重的岩漿，咱們一行人來到了Nikademus的魔堡。望著高不可及的城垛，我們知道這將是善惡之間的最後一戰！戰士Ogre粗魯地用戰斧砍開了大門，隊伍就以萬夫不擋之勇衝了進去。城內的禁衛軍也不是省油的燈，如敢死隊一般一波波襲擊我們，但是那抵得過我們「來一個殺一個，來兩個殺一雙」呢？只見所過之處，屍橫遍野、血流成河。我們且戰且走，來到一個十呎高的玄色鐵門前，透過鐵門，可以隱隱約約地感覺到一股不尋常的妖氣，令人不寒而慄。不用說，門後必定是Nikademus！

只聽轟的一聲，大門應聲而開。「呔！Nikademus那裡走？今日吾要替天行道，借你項上人頭一用！」看那Nikademus身長八尺、一嘴山羊鬍、目光如炬；身披龍鱗甲，手持魔杖，威風八面，不愧為一代梟雄！他冷笑一番，然後開口說：「小子們！過來吧！我已經注意你們很久了。你們想用那些玩具對付我？省省力氣吧！不過我也注意到你們的表現，很不錯。我需要一些精英來輔佐我統治這個世界。」他的掌中出現了一團光球，裡面是穿著殘破、神情狼狽的Lord Wood。「只要把Lord Wood殺掉，提他的人頭來見我，立刻裂土封候，永享富貴！」我想起了當時Lord Wood對我說：「等到你一見到Nikademus，立刻施出天神法術，我就會來幫助你。」我對Nikademus高叫一聲：「你休想！」便念出了天神法術之咒，結果居然只冒出了幾朵青藍色的火花，連個鳥人都沒瞧見！Nikademus大怒，只見閃電大作，魔杖一揮，立時倒了好幾個！還站著的人拖著倒下的人，趕緊奪門而出！

看著兄弟們死的死，傷的傷；牧師吉姆就沒有閒著，救人要緊。戰士大罵：「他奶奶的！老子今天要辭位。」盜賊湯姆也恨恨地說:「Fuck！咱們被耍了！」我尋思一想，沒錯！我們被騙了！想當初 時空站 往 暗之城堡的密碼，若非得了Sir Kao的密笈相助，此刻我們仍像猴子一般被耍的團團轉；再加上這一次居然食言，令我們如項羽一般四面楚歌，進退兩難。始作俑者是誰？不就是Lord Wood那老傢伙嗎？傷心、氣忿、失望等等的感覺都出現了，被出賣的感覺可真不好受！此時大家也怨聲四起，我就說了：「兄弟們！一不做，二不休；是Lord Wood這些老賊把我們逼上梁山，我們為什麼不把他幹掉！」湯姆就說：「我們聽大哥的！」其他人也同時點點頭。我就說：「說做就做，Let's go！」

Nikademus看到我們又走了進來，笑笑說：「一群不怕死的傢伙。」當我表明來意以後，他喜上眉梢（他笑起來實在不好看，皺得跟包子一樣。）地說：「棄明投暗！義士來歸！現在我馬上把你們傳送出去，事後必有重賞！」頓時一陣青光包圍住我們…

當我們回過神時，只看到Lord Wood驚慌失措的大叫：「左右護法！快來救你主子！」一左一右，就出現了兩頭龍王（Dragan King）。我們看到了不免啞然失笑，別人Nikademus是一人當關，萬夫莫敵；你Lord Wood卻還要叫兩個打手來！二話不說，五人立刻念起咒來；看那閃電不時向Lord Wood 身上招呼。沒多久Lord Wood 應聲而倒，但我們的法力也快用完了。對著兩頭報仇心切的龍王，我們只有一刀一槍地攻擊他們。但是龍王的火焰也實在厲害，同伴們也一個個倒下去了。當我施出最後一股力量，高舉著天神之劍喊：「火元素！出來！」之後，我也力盡倒地……

再度醒來時，我以為已經蒙主寵召，沒想到卻見到了Nikademus。他高興的說：「好傢伙，幹得好！世界就是我囊中物了。當然，也少不了你們的份。我要封你們為暗之王（Dark Lord）！」此語一出，我們的頭上長出了角，身上長出了黑色鱗片，並同時長出了尾巴。怎麼會這樣子呢？這不是我本來想追求的結局！

「因此，世上少了五位英雄，也多了五個魔頭；同 時 世界也淪入了無盡的黑暗之中。再者，由於Lord Wood的身首異處，所以未來就沒有了Phantasie Ⅳ、Ⅴ……只留下了PC玩家的無限嘆息……」

PS：此事並非虛構；如有雷同，不是巧合！



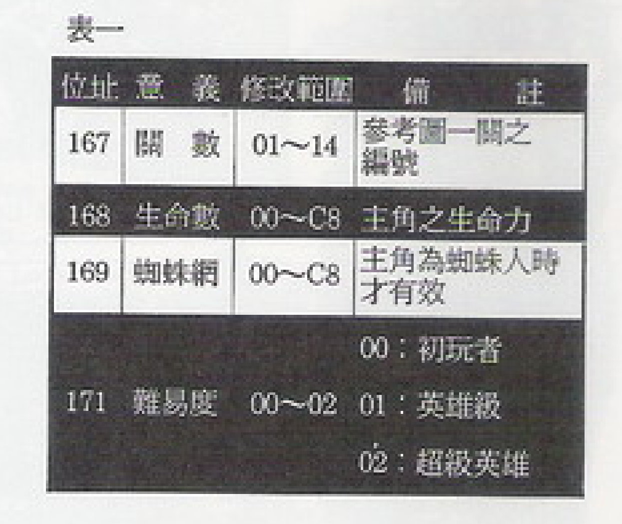
（圖二）







表一



位址	意 義	修改範圍	備 註
167	關 數	01～14	參考圖一關之編號
168	生命數	00～C8	主角之生命力
169	蜘蛛網	00～C8	主角為蜘蛛人時才有效
171	難易度	00～02	00：初玩者 01：英雄級 02：超級英雄

```
PC Tools Deluxe R4.21                                           Vol Label=DR.DOOM
---------------------------------File View/Edit Service-----------------------------
Path=B:\*.*
File=MARVEL.COM      Relative sector 0000001, Clust 00002, Disk Abs Sec 0000013

Displacement ----------------- Hex codes--------------------       ASCII value
 0000(0000)  61 63 6B 20 20 20 73 74 61 63 6B 20 20 20 73 74    ack   stack   st
 0016(0010)  61 63 6B 20 20 20 73 74 61 63 6B 20 20 20 73 74    ack   stack   st
 0032(0020)  61 63 6B 20 20 20 73 74 61 63 6B 20 20 20 73 74    ack   stack   st
 0048(0030)  61 63 6B 20 20 20 73 74 61 63 6B 20 20 20 73 74    ack   stack   st
 0064(0040)  61 63 6B 20 20 20 73 74 61 63 6B 20 20 20 73 74    ack   stack   st
 0080(0050)  61 63 6B 20 20 20 73 74 61 63 6B 20 20 20 73 74    ack   stack   st
 0096(0060)  61 63 6B 20 20 20 73 74 61 63 6B 20 20 20 73 74    ack   stack   st
 0112(0070)  61 63 6B 20 20 20 73 74 61 63 6B 20 20 20 73 74    ack   stack   st
 0128(0080)  61 63 6B 20 20 20 73 74 61 63 6B 20 20 20 73 74    ack   stack   st
 0144(0090)  61 63 6B 20 20 20 73 74 61 63 6B 20 20 20 73 74    ack   stack   st
 0160(00A0)  61 63 6B 20 20 20 01 11 C8 C8 64 00 00 00 00 00    ack    <==d
 0176(00B0)  00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
 0192(00C0)  00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
 0208(00D0)  00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
 0224(00E0)  00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
 0240(00F0)  00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00

 Home=beg of file/disk  End=end of file/disk
 ESC=Exit  PgDn=forward  PgUp=back  F1=toggle mode  F2=chg sector num  F3=edit
```

蠻俠神鷹盜得密碼歸

蕭百宏

蠻俠神鷹在圖形動畫的處理上蠻順暢的，很容易控制，而且音樂也很特殊。但是以一般人的功力想破第一關，簡直比登天還難，筆者當時頗不甘心，抱著必死的決心，卻仍然不得其門而入，最後只好放棄了。

想要玩第二關看看，不料卻出現一行字 Do you have the password？本來以為沒有密碼就不能玩了，但是出乎意料之外，即使輸入錯誤的密碼也有一條命，使筆者抱著一線的希望，然而單槍匹馬想過關，除非你的技巧和經驗已經達到爐火純青的地步才行，否則勸你還是別傻了。

後來又看到了**軟體世界雜誌**第六期刊出**蠻俠神鷹**的地圖篇，使筆者突發奇想，嘗試以 PCTOOLS 來尋找，看看是不是能找出有助於攻略的收獲，果然皇天不負苦心人，使筆者終於找到了第二關和第三關的密碼，如此一來即使你無法破第一關或第二關，仍能取得第二關和第三關的密碼（即取得下一關的密碼）。方法如下：

1. 當你進入 PCTOOLS 後，編輯 SAVAGE1.EXE後，如附表一圖示，在第六十的磁區上找尋劃線的位置，此即為第二關的密碼。
2. 以同樣的方法編輯 SAVAGE2.EXE，第十八磁區亦可找到第三關的密碼，如附表二。

記下所找到的密碼，往後在你玩第二關及第三關時輸入密碼後，便會從一條命增加為三條命，若你能善加利用，相信會使你受益匪淺。

附表一

```
PC Tools Deluxe R4.21                                          Vol Label=CRAZY CLUB
---------------------------------File View/Edit Service-----------------------------
Path=B:\*.*
File=SAVAGE1.EXE    Relative sector 0000060, Clust 00069, Disk Abs Sec 0000146

Displacement ----------------- Hex codes--------------------      ASCII value
 0000(0000)  1E 05 06 AB 74 D5 0B 8D 6B D5 07 09 FA 1E 0A 0B        t . 1
 0016(0010)  FF 00 00 00 11 20 57 45 4C 4C 20 44 4F 4E 45 5B       < WELL DONE[
 0032(0020)  5B 20 11 FD 11 4E 4F 57 20 4C 4F 41 44 20 47 41   [ <  <NOW LOAD GA
 0048(0030)  4D 45 20 54 57 4F 20 41 4E 44 20 55 53 45 20 20   ME TWO AND USE
 0064(0040)  20 54 48 49 53 20 43 4F 44 45 20 20 FD 11 59 4F    THIS CODE     YO
 0080(0050)  55 52 20 43 4F 44 45 20 49 53 5C 11 20 54 45 52   UR CODE IS\<  TER
 0096(0060)  4D 49 4E 41 54 45 5C 20 20 FF 11 20 20 20 57 48   MINATE\   <    WH
 0112(0070)  4F 4F 50 53 5B 20 20 20 11 4E 4F 57 20 41 4E 20   OOPS[   <NOW AN
 0128(0080)  45 58 54 52 41 20 11 20 20 53 54 52 45 4E 47 54   EXTRA <  STRENGT
 0144(0090)  48 20 20 20 11 20 20 54 52 45 41 53 55 52 45 20   H   <  TREASURE
 0160(00A0)  20 20 11 20 20 41 4E 44 20 4C 49 56 45 53 5C 20     <  AND LIVES\
 0176(00B0)  11 20 20 20 20 42 4F 4E 55 53 5B 20 20 20 11 FF   <    BONUS[
 0192(00C0)  00 00 00 00 0B 00 20 00 C0 1C 00 00 00 00 10 00
 0208(00D0)  40 00 A0 6C 0B 00 00 00 40 00 40 00 C0 41 00 00   @  l.    @ @ +A
 0224(00E0)  00 00 06 00 1B 00 00 00 00 00 00 00 10 00 08 00
 0240(00F0)  C0 40 00 00 00 00 00 00 00 20 50 00 50 20 A0 00   +@          P P

 Home=beg of file/disk  End=end of file/disk
 ESC=Exit  PgDn=forward  PgUp=back  F1=toggle mode  F2=chg sector num  F3=edit
```

附表二

```
PC Tools Deluxe R4.21                                          Vol Label=CRAZY CLUB
---------------------------------File View/Edit Service-----------------------------
Path=B:\*.*
File=SAVAGE2.EXE    Relative sector 0000018, Clust 00127, Disk Abs Sec 0000262

Displacement ----------------- Hex codes--------------------      ASCII value
 0256(0100)  FE FE FF FE 00 FE 01 FE 02 FF 03 FF 04 FF 03 FF
 0272(0110)  02 FF 01 FF 00 80 F4 13 4D 12 B2 00 B3 01 B0 A1          M * : *
 0288(0120)  13 B4 13 02 16 BE 13 B9 13 09 16 7F 13 F4 13 10    +          .
 0304(0130)  16 A1 13 B4 13 02 16 C0 0C 30 0C C0 0C 30 C3 F3       +    + 0 + 0+
 0320(0140)  F0 F3 C3 F3 F0 C0 0F 0C 0F C0 0F 0C 10 0A 16 0E      +   +     +
 0336(0150)  9C 83 18 1F 0E 1B FF 20 20 20 57 45 4C 4C 20 44      v        WELL D
 0352(0160)  4F 4E 45 5B 5B 5B 20 20 20 59 4F 55 20 57 45 52   ONE[[[    YOU WER
 0368(0170)  45 20 46 41 4E 54 41 53 54 49 43 20 41 4E 44 20   E FANTASTIC AND
 0384(0180)  48 41 56 45 20 45 41 52 4E 45 44 20 54 48 45 20   HAVE EARNED THE
 0400(0190)  4E 45 58 54 20 43 4F 44 45 5B 20 20 20 20 20 55   NEXT CODE[      U
 0416(01A0)  53 45 20 54 48 49 53 20 43 4F 44 45 20 49 4E 20   SE THIS CODE IN
 0432(01B0)  4C 45 56 45 4C 20 54 48 52 45 45 20 20 20 20 20   LEVEL THREE
 0448(01C0)  20 4E 49 47 48 54 4D 41 52 45 20 20 20 FD AF 00    NIGHTMARE
 0464(01D0)  B2 20 09 00 B0 FC 20 20 20 20 43 4F 4E 47 52 41   *   *      CONGRA
 0480(01E0)  54 55 4C 41 54 49 4F 4E 53 20 59 4F 55 20 4D 41   TULATIONS YOU MA
 0496(01F0)  44 45 20 49 54 5B 5B 5B 20 20 20 42 55 54 20 59   DE IT[[[   BUT Y

 Home=beg of file/disk  End=end of file/disk
 ESC=Exit  PgDn=forward  PgUp=back  F1=toggle mode  F2=chg sector num  F3=edit
```

F-19絕招 — 國會榮譽勳章垂手可得

陳昱仁

眼望浩瀚的藍天，藉著電腦科技的幫助你也可以有和飛行員相同的感覺

F-19 STEALTH FIGHTER

飛著心愛的 F19 到達了敵人的領空，趕快施法「隱形」吧！藉著「低度」的隱形技巧（一流的戰機，九流的飛行員）和敵機玩捉迷藏，可是終究被發現了，緊接著便是一場一對 N（N＝∞）的激烈纏鬥。以如此不靈敏的飛機要和米格機進行纏鬥，那可真是關公面前舞大刀——不自量力。雖然奮力擊落幾架敵機，但總有彈盡糧絕的時候，眼看著敵機已蜂擁而至，在敵眾我寡之下，識時務者為俊傑，還是三十六計，走為上策。負傷掙扎地逃回基地，所幸尚在人間，可真是不幸中的大幸。可是看看分數，卻只有一點點（幸好還有紫心勳章，可茲安慰）。就算能夠順利地達成任務，也只幾百分而已。

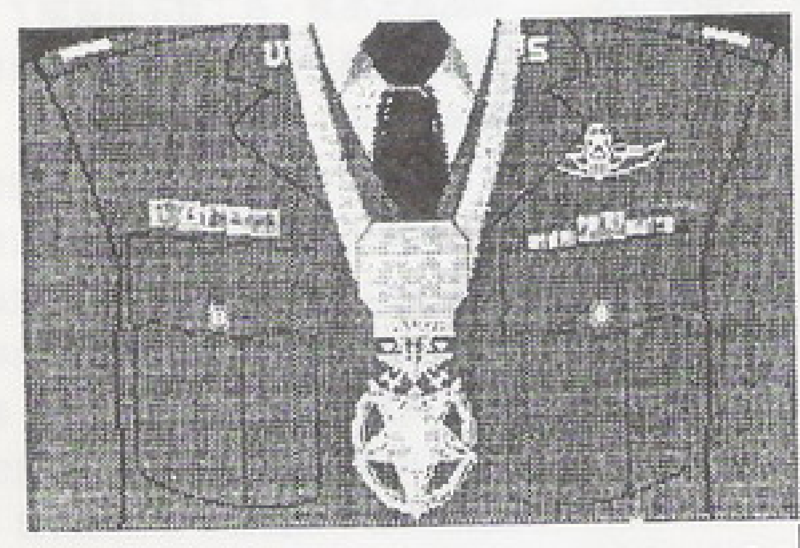
以這些分數只能拿些空軍績優獎章，或是銀星勳章，因此筆者提供一個方法讓你要幾分有幾分，並可獲得夢寐以求的最高榮譽——國會榮譽勳章。

首先選擇冷戰任務，以低速（約 200）及低空（200～300）飛入敵境，最好先去執行兩大任務，然後在敵境內隨便找個機場降落（若老是在降落時墜毀，可選擇NO CRASH 無墜機危險，降落在任何地方）。關掉引擎，你就可以去喝茶、看報、或是洗澡、吃飯、看電視、寫功課（畢竟遊戲不忘讀書，讀書不忘遊戲），甚至你可以去睡覺，反正隔愈久，你的分數將愈高（名符其實的「活多久，領多久」）。當你再次回到螢幕前面，把F19開回指定地點降落。看看你的分數，便發覺「一切的等待都是值得的」。以幾千的高分，國會榮譽勳章當然是手到擒來了。(如果你高興的話，可以等三天三夜，分數將以萬計！）

一次漂亮的飛行必須配合成功的結束，才算完美。降落一直是許多飛行高手的致命傷，（筆者降落從不依靠輔助降落系統，因為那只會徒增困擾），不會降落者可參考第 6 期L.L.Y之文章。不然的話，使用無墜機危險，降落在機場附近，把飛機當跑車開，駛回機場即可。千萬不要跳傘，那會被扣去大半的分數

成功地降落看看分數吧！

Press Selector to continue



哇塞！國會榮譽勳章吧！沒看過吧？讓你開開眼界！

荒野遊俠 攻略補遺 WASTELAND

RAY

筆者是一名八位元的玩家，日前看了攻略的大完結篇，願在此提出本人的心得與衆家高手共享。

不喜歡為了一片磁卡 B 在 FINSTER 的心靈裡亂跑嗎？其實磁卡另有一片：在守衛的聖堂二樓左方走廊盡頭房間，裏面三個抽屜其中一個，對其使用感覺力就行了（當然，還要你進得了守衛的聖堂才行）。用此法要先使用前幾期的重覆拿彈藥法。

認為在沈眠者基地中通過重力場，再不斷的嚐試開門是浪費時間嗎？PLASMA COUPLER 在機械人基地地上部份的左上角，由一個機械人看守著。打死它，就可以拿到這樣物品了。祝大家玩得愉快！



毀天滅地 修改寶典

/陳溫誠&雲中鱷

毀天滅地是一套融合 RPG 的動作性遊戲，一百多個生動的背景，加上打鬥時的聲光劍影，不由得令人陶醉其中，它曾使筆者花上三、四十個小時在那緊張的情節中，原本打算將本人的攻略心得及攻略地圖提出來與各位玩家分享的，沒想到有意外消息傳出，已有位武林高手即將在近月推出攻略篇，所以只好忍痛割愛僅以攻略之外的資料修改篇和你一起分享了。

如果你是位武功超「爛」且「愛好和平」的勇士，二三下就被敵人打得落花流水時，雖有好的攻略參考也難以過關，此時千萬不要就此放棄，因為生動的背景畫色不看可惜，所以可依下列步驟修改：

1. 利用 PCTOOLS 的 VIEW／EDIT 功能修改 Disk B 的 P.VAR 檔。
2. 按F2讀取磁區12。
3. 圖一（第一關地面）、圖二（第一關地道）、圖三（第二關）、圖四（第二關）所示之位址，即表示各關的敵人，若全改為00則可發現所有敵人均放假休息，但怪鳥除外。
4. 再按F5鍵儲存。而後遊戲進行前按L鍵叫出即可。

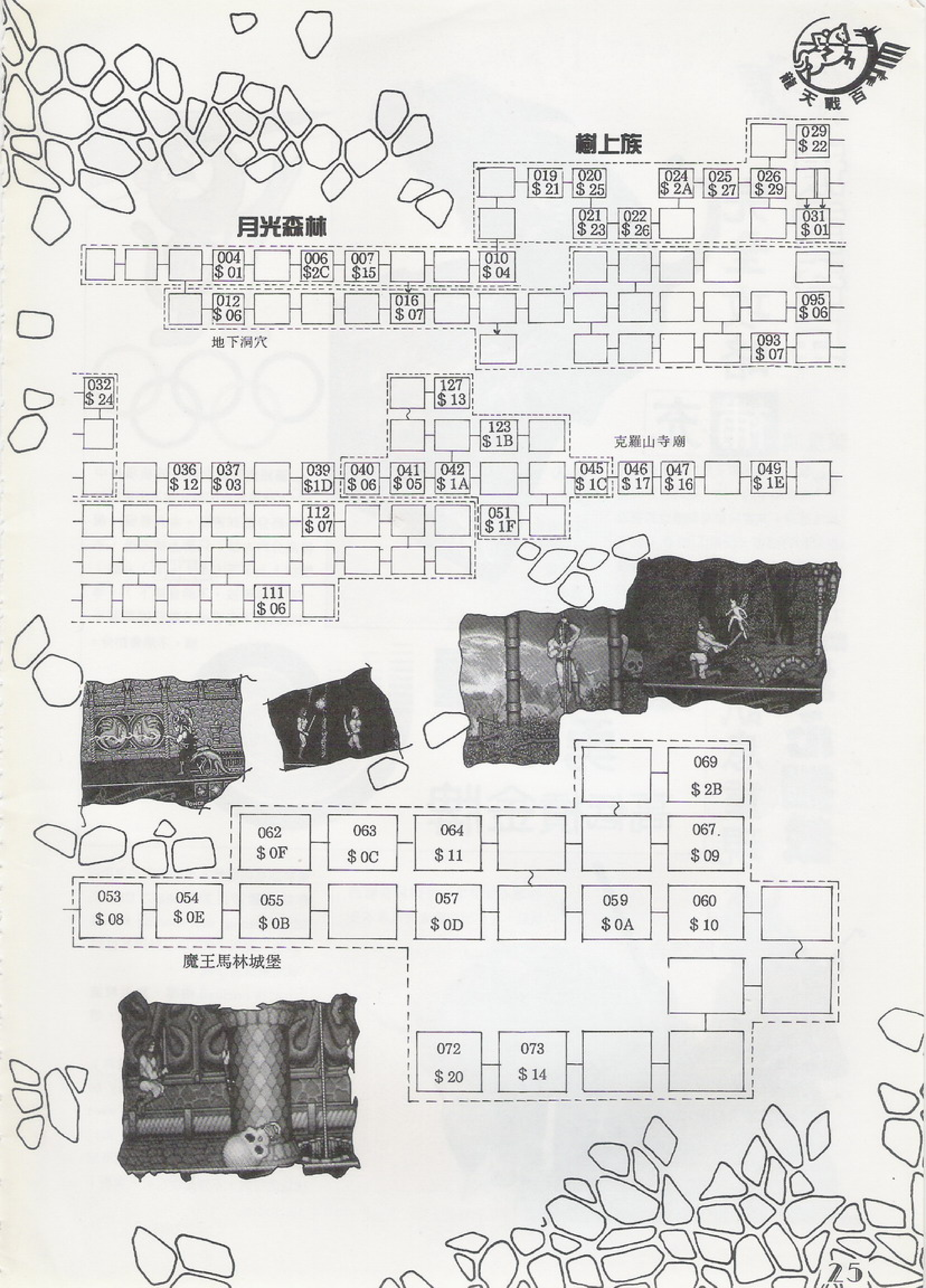
若你覺得敵人全死就無樂趣了，那你可參照地圖所標示的敵人位置，把你看不順眼的敵人幹掉少部分也可以，不過值得提醒的是在圖四中位址69處是大巫師，改了就不用破關了；而圖一及圖三中的位址 6 及36乃火精靈及老法師，千萬別改錯了。

假如你不願把敵人改不見，而想憑一招半式闖天下的話，當你一直無法依所剩之極短生命通過某關，或錯殺火精靈及老法師而無法獲得某物時，不妨參照前面修改之步驟，將 P.VAR 檔中的磁區12，把位址128至132的值（如圖五）依自己所需，把表七的物品 ASCII 值填入即可。例如先全部改成04，如此便有五瓶的生命之泉，當擊敗一些敵人且再走到神像前時，將進度儲存起來再修改回原物品。雖然此方法較麻煩，但對那些心有餘而力不足的玩家來說，同樣能享受破關的驕傲。

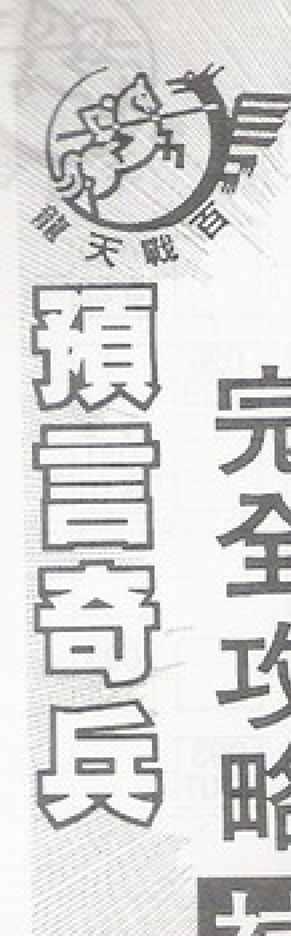
無論你是利用上述何種方法修改，不妨順便將位址272改成00，因為此乃可恢復滿點數的生命力（如圖六）。另外白色藥水大瓶者（表一04）為生命之泉，小瓶者（表一0A）為縮小藥水，而黑色藥水前方有菱形標記者（表二05）為毒藥，無菱形標記者（表一OB）卻能使你在黑暗中看見路，可別弄混了。假使你改了圖五物品欄，而無法在遊戲進行中順利使用時，請先將此物品放在地方再撿起來，即可正常發揮其功效。希望借此能使你玩得更愉快、順利，讓遊戲中的主角早日衣錦還鄉。

物品代號／名稱／功能對照表

代號	名稱	功能
00	無	
01	神眼	透視傳送點
02	鑰匙	用來打開地下洞穴的柵門
03	項鍊	減輕魔王的打擊傷害
04	生命藥水	完全回復生命及解毒用
05	毒藥	自殺
06	飛鏢	攻擊敵人
07	夜明環	照明魔王馬林城堡的地下室
08	寶盒	不明
09	青蛙石	變成青蛙而亡
0A	縮小藥	變小以便穿洞
0B	夜明液	能在魔王馬林城堡的地下室暗中視物
0C	聖杯	送給阿德納・安，換來神眼。
0D	秘笈	傳說的秘密。
0E	卷軸	部分傳說。
0F	秘笈	傳說的秘密。
10	秘笈	傳說的秘密。
11	火龍珠	能使劍身射出火球



樹上族
029 $ 22
019 $ 21
020 $ 25
024 $ 2A
025 $ 27
026 $ 29
021 $ 23
022 $ 26
031 $ 01
月光森林
004 $ 01
006 $2C
007 $15
010 $ 04
012 $ 06
016 $ 07
095 $ 06
093 $ 07
地下洞穴
032 $ 24
127 $ 13
123 $ 1B
克羅山寺廟
036 $ 12
037 $ 03
039 $1D
040 $ 06
041 $ 05
042 $ 1A
045 $ 1C
046 $ 17
047 $ 16
049 $ 1E
112 $ 07
051 $ 1F
111 $ 06
069 $ 2B
062 $ 0F
063 $ 0C
064 $ 11
067. $ 09
053 $ 08
054 $ 0E
055 $ 0B
057 $ 0D
059 $ 0A
060 $ 10
魔王馬林城堡
072 $ 20
073 $ 14



預言奇兵 完全攻略補充

葉慶鴻

軟體世界雜誌第 6 期的預言奇兵完全攻略中的（25）提到北方的路無法通過。其實只要是到牆邊對著看似壁飾的圖案，使用L指令，就可打開門。然後沿著此路綫走，只要碰到不能打開的門，就到壁飾上去 Look，就可以了。最後是通過迷陣與Ⓐ連接。我就是由北方的路綫完成遊戲的。

漢城奧運 勇奪高低槓金牌

蔡友竹

在漢城奧運會中的高低槓項目中，你或許會因招式使不出來而無法得高分感到苦惱。本人發現一個得高分的方法：只要上槓之後，不斷按上上下下（↑↑↓↓）（註：一定要連續按，不然會摔下），等到時間差不多了或分數已很高就下槓，不然會扣分。

地心攔截 訊息重現

陳信吉

1. 在地心攔截中，有關於寶物的訊息，往往因速度太快而來不及破解訊息而遺憾。至於這些訊息所貯存的位置則位於 Disk3 之 CFILE.RES 之 Sector 649～Sector 652 間，各位只要用 PCTOOL 對照其位置，就可觀察其意義。

2. 在 Forlond 南部，靠近河流出口處可發現 Crystal Sphere，這是第四期雜誌未提到之物。

3. 在寶物訊息中會出現一段為：In the Ered Mithrin may be found great treasure, and even greater danger,Beware the servants of Melkor 這是筆者目前所未找到的寶物，不知是否已有人發現了。



EGA高速賽車無敵版

蔡士豪

各位高速賽車的高手們，是否已完成旅途呢？如果沒有，請看下列的無敵修改法：

用 Pctools 任何一版（只要你會用就行）

選 Outega.exe 這個檔然後編輯第27磁區，然後找 0080（0050）那排的 3D02E8，只要把 02 改為 00 就行了，改後玩時只要時間倒數完畢，即從 99 秒開始倒數，十分適合 EGA 的玩家，另外 Tandy 顯示器者，（附圖）請依照此字串尋找後修改即可！（用 Pctools）

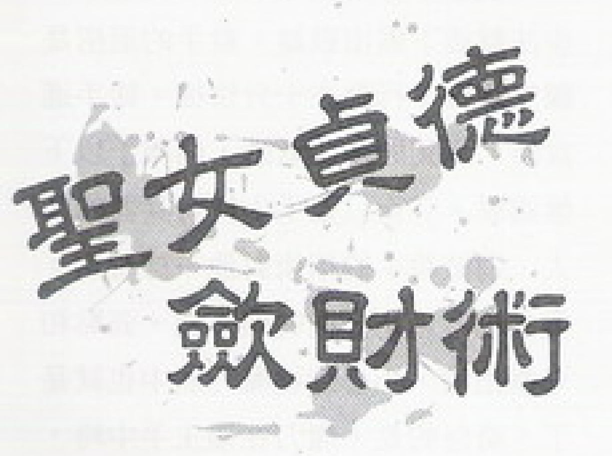
註：前香港的伍家亮只修改了 CAG 的無敵版，這回 EGA 的玩家有福了。

```
PC Tools Deluxe R4.24                                          Vol Label=None
-------------------------------File View/Edit Service------------------------------
Path=A:\*.*
File=OUTEGA.EXE      Relative sector 0000029, Clust 00078, Disk Abs Sec 0000165

Displacement ----------------- Hex codes--------------------        ASCII value
 0000(0000)   75 0A C6 06 19 44 00 E8 69 14 EB 0A 83 3E 1D 44   u   vD  i     > D
 0016(0010)   0G 74 03 EB 6A 90 8B 0E AA 3D 8A C1 04 01 27 8A    t  j     =     '
 0032(0020)   C8 8A C5 14 00 27 3C 60 72 06 32 C0 FE 06 AC 3D   =      '<.r 2+   =
 0048(0030)   8A E8 89 0E AA 3D FE 0E CD 3D 76 17 C6 06 CD 3D        =  ==u     ==
 0064(0040)   64 A0 F3 14 2C 01 2F A2 F3 14 0A C0 75 05 C6 06   d   , /      +u
 0080(0050)   D5 3D 00 E8 2C 12 FE 0E CC 3D 75 23 FC 33 C0 C6    =  ,      =u# 3+
 0096(0060)   06 CC 3D 05 E8 1D 00 E8 9D 01 A0 D1 3D A2 D0 3D     =            =  =
 0112(0070)   E8 40 09 E8 F9 02 E8 EA 07 E8 2E 08 E8 FA 09 5D    @           ..   ]
 0128(0080)   5F 07 1F CB 80 3E F7 14 00 74 03 E9 C9 00 33 C0   _ v   >   t   = 3+
 0144(0090)   A2 D1 3D A? D2 3D 83 3E 52 73 00 74 15 E8 B8 00     =   = >Rs t
 0160(00A0)   50 9A BA 34 4E 02 0B C0 58 74 10 C6 06 D5 3D FF   P "4N  +Xt>       =
 0176(00B0)   EB 09 9A BA 34 4E 02 0B C0 74 3E 8A 1E D7 3D A8      "4N  +t> ^ =
 0192(00C0)   30 74 12 0A DB 75 0E 80 36 CF 3D 01 33 C0 C6 06   0t    u  6 = 3+
 0208(00D0)   D7 3D 08 EB 08 0A DB 74 04 FE 0E D7 3D 50 9A C2    =. .  t       =P +
 0224(00E0)   36 4E 02 83 C4 02 8B D8 83 E3 0F 8A 87 F5 3D A2   6N   -            =
 0240(00F0)   D2 3D 8A 87 FE 3D A2 D1 3D E8 4F 01 A1 8E 13 A3    =    =  = O

Home=beg of file/disk  End=end of file/disk
ESC=Exit  PgDn=forward  PgUp=back  F1=toggle mode  F2=chg sector num  F3=edit
```

只要把 02 改為 00 即可



聖女貞德斂財術

交大電玩族

相信有玩家遭遇缺乏金錢的困擾，但又不屑使用 PC-TOOLS 修改（修改法刊於第五期）。筆者在此提出一個方法—

花20000元雇殺手綁架有身價的人物，如 Jean VI of Bretagne（身價400萬）、Cardinal of Winchester（100萬）、Captain John Talbot（100萬）、Court of Suffolk（100萬）等。再選擇 Liberation，選英王為談判對象，巴黎為談判地點，Yolande of Aragon 和 Regnault of Chartbes 兩人為我方代表即會成功。

幽城寶藏 競技場情報



編輯部

各位玩家大家好！在競技場中是不是經常被人打得倒地不起，一命歸陰呢？以下介紹一些技巧：競技場的對手經常有他自己的攻擊次序。若對手攻擊右方，你也應該以同方向攻擊他。若在牠未出手前擊中牠，將會使對方呆住數回合，此時就是最好的攻擊機會，盡量地打，用力的打。

攻擊順序有50%機會重複，若敵人攻擊次序為左左右，假定牠在兩次向左攻擊後，向右攻擊一次。有一半的機會，牠下次擊是左方，你就可以先發制人，先攻擊左方，讓牠呆住數回合。

在酒店中可得知競技場所有敵人的攻擊次序，但我已整理如下：

Lefty：左、左、左、右

Red Minotaur：左，牛角攻擊，右

Ssslader：（右，左），（尾巴攻擊，左）若在牠尾巴攻擊後擊中牠的話，牠會呆住兩回合。

Morin：（左，左），（右，右），攻擊中段。

Ottis：左，右。

Taurus：（左），牛角攻擊，（右）。

Whiplash：左，右，右，尾巴攻擊。

Keller：攻擊中段，左，右。

Bone Breaker：右，左，左。

Smasher：（牛角攻擊），左，左。

Hisssa：尾巴攻擊，（左，左），尾巴攻擊，右。若你在第二次尾巴攻擊時擊中牠，牠會呆住一會兒。

Kallak：左，左，攻擊中段，右。

Bloods Bane：右，左，右，左，左。（若在最後左方攻擊時擊中牠，會呆住很久）。

Moodra：牛角攻擊，右，左，牛角攻擊，牛角攻擊（若在第二次牛角攻擊時打中牠，會呆住很久）。

ENOC：（左，右），左，尾巴攻擊，尾巴攻擊。

SCARHEART：攻擊中段，左，左，攻擊中段，右。

有了以上資料一定能知己知彼，百戰百勝，祝好運。





獨門武功



澤風大過

進入本文領域之前，請先詳閱磁片說明手冊，及軟體世界追蹤第五期刊載的修改大全、攻略技巧。修改表格刊於該期第廿四頁。



一、關於修改：

㈠聖劍魔刀

自古以來，正義與邪惡之間的爭鬥，非僅淒壯，亦復慘烈。在此宇宙中，代表正義力量的聖劍和附著邪惡咀咒的魔刀，為最具威力的神兵利器。老子道德經有言：「佳兵不祥。惟有德者能持之」。切記！每座神廟的住持皆能助你獲得聖劍，不過你得先幫他收復神廟，否則他便沒有心情給予你祝福；魔刀則落在領主手中。殺了他再搶過來，就到手了。要是嫌太麻煩，修改下面位置：

61（$3D）：改成 φ1是普通劍，φ2則是威力十足的聖劍魔刀。



㈡祈願法力

事實上，在 Earth 區域即可施用所有的法術和祈願。先修改成擁有六道已注入法力的靈符，再修改下面位置：67（$43）：$7F

至此師門祕傳的法術已可完全施展。但 Were-Spell 變形術只有在 AIR 區域才能化身成鷹，其他區域的化身將與 FIRE 區域中的骷髏頭相同，幸好除了外形，並無其他不同。

㈢心手相連？

75（$4B）：

決定手中是持劍。當寶劍已失，窮途末路之際，改 φ1 即可擁有無影劍。此時但見手中有劍，心中無劍，逢林開道，一般劈荊斬棘，及至返劍入篋，旋即消失無影，此亦劍名之由來。

㈣水晶球

每回完成師門所託付的重任後，均會在此記上一筆大功。對於遊戲進行無多大影響，好玩罷了。修改位置：85（$55）。

二、關於攻略：必死殺法

說來曾經埋首武俠經典的朋友倒是獲益匪淺，原因和下文有關，至於其中深隱的道理，且待日後若有良機再論。論用劍之道，就術法而言，當劍走輕靈，倘若大刀闊斧似牛刀劈柴，究屬下乘。就品位而言，本是兵中君子。君子者，謹言慎行。劍術輕靈，步法曼妙，無須徒用費力，自可輕易克敵致勝。

惡僧的魔爪具有融金斷玉的威力，再好的兵器也會毀在他的手上，但是若與其他敵人爭戰，最好能手持聖劍魔刀相抗。差勁一點的敵人，多半一刀斃命，只要輕輕挨上一劍，那怕他是再強的敵手，也要去掉大半條老命。獨門劍法不論對手是誰，一律斜刺下盤雙腳。如若手中劍是凡鐵，不如徒手應戰來得稱心如意。

殺手、守衛和領主皆會在巧妙的步法盤旋下露出破綻。殺手的絕招是騰空躍踢，行動亦十分快捷。徒手進攻時，以獨門步法進誘，伺機予以下盤踢擊。守衛只是手中持有兵器的凡人，消滅殺手的招術對他一樣管用。領主也不過是守衛的強化型，弱點和守衛相同，小心別被魔刀砍中也就是了。奇怪的是，魔刀在領主手中時，似乎未能發揮所有魔力，莫非………。

在所有敵人中，當數惡僧最為頑強，致令不得不以地形相制。配合獨門步法將其逼到角落（當然是右邊角落），獨門腳法在此可發揮十成的功力，只要他稍露破綻，絕對任你打不還手，破頭而死。連續攻擊自然會使腿功威力降低，厲害的地方就在於敵人根本無法還手，一傷再傷，終致於含冤而亡（好慘）。惡僧的木杖比起領主的魔刀，實在強太多了。在神廟中時，最好用連環火球來擊斃惡僧。下面是獨門劍法、步法、腳法的詳解。初學者最好先將遊戲速度調慢，其



㈠獨鬥劍法

殺手行動快捷，多又死纏不退，因此至少可連刺兩劍，領主和守衛會略為後退，可待其大步前進之際揮劍。

中變化精微之處才能看得清楚。

㈡獨鬥步法

以大步進退使敵人的攻擊失去焦點。與殺手對決時，距離約莫併腳。面對守衛、領主時，保持一大步的距離，敵人不久便會大步跨進；進逼惡僧則要先搶至其落腳處，再施展上盤踢，則惡僧自然向右方後躍，反覆施為即可。

㈢獨鬥腳法

先將惡僧逼到無路可退之處，伺其使出重手法落空（搶其先機也可以，只是冒險了一點），趁機施展上盤踢，要到第三個動作才會完全踢出。如果時間掌握得剛好，這一下踢中之後，等到改變成收腳的第一個動作時，並刻施展中盤踢。同樣地，等到收腳的第一個動作，再度施展上盤踢，如此以上盤踢和中盤踢交互攻擊，惡僧就玩完了。若第一踢便未命中，最好另覓良機再攻。若是連續攻擊中有一次失誤，只要時間沒拖太久，下次攻擊招式可即刻發出，接著繼續攻擊循環。

看到這裡，不曉得諸位可曾發覺本獨門秘功的另一特點：完全以攻代守，全然無需防禦。

三、頭腦體操

文末提出一個問題，給大家作為任務之餘的課外作業，這是在正常遊戲過程可能發生的意外：

在 AIR 區域中，有幾處萬劫不復的陷阱，從外表看來，它不可能造成傷害。可怕的是，誤入其中即刻「萬死不辭」，除非立即取消此次旅程，再重新出發，否則任你通天本領，人再多也不夠死。更可憐的是，截至目前所發表的各項修改也派不上用場！可曾有人誤入歧途？！

BATTLETECH
找全五人半月鷹間諜

中山小組

鐵甲爭霸戰

讓Edward變成我方人員的方法被認為是不可能，他是被大家公認的雙面諜，有兩個方法可以使他加入①他加入之後趕快去買一件防禦衣給他，但如在途中遇到戰鬥則告失敗。②馬上存起來用 pctools 改成 01～05 皆可 — 如表㈠畫線位置 — 成為我方隊員。在沒修改的情形下，Edward 是一個 Tech 技能優秀的人，找到他可省下不少修理費。其他的雙面諜也如法泡製。要找到五人可說是易如反掌。理由很 simple，when 找到他時，他的 Health 狀況下寫著，他是處在不安的狀態下，穿上衣服後，變成 Edward is thopicture of health，就成為我方的人了。另附上圖表㈠㈡㈢方便懶於修改的人照抄即可，不會超強，也不可能被打敗，這樣才不會喪失 game 之樂趣。

（圖一）

```
PC Tools R3.23                                                  Vol Label=None
-------------------------------File View/Edit Service-------------------------
Path=B:\*.*
File=GAME4.          Relative sector being displayed is: 00000

Displacement ------------------ Hex codes--------------------   ASCII value
 0000(0000)   0C 00 08 09 07 04 04 04 04 04 04 04 0B 02 04 32     .            2
 0016(0010)   50 03 01 0C 09 08 04 04 04 04 04 04 04 0A 00 04   P     .
 0032(0020)   32 78 03 02 04 02 06 04 04 04 04 04 04 04 0C 03   2x
 0048(0030)   04 1E 28 03 03 09 05 08 04 04 04 04 04 04 04 0D    ^(     .
 0064(0040)   08 04 32 5A 03 04 07 03 02 04 04 04 04 04 04 04   . 2Z
 0080(0050)   0D 01 04 32 46 03 FF 00 00 00 00 00 00 00 00 00      2F
 0096(0060)   00 00 08 00 00 00 00 FF 00 00 00 00 00 00 00 00     .
 0112(0070)   00 00 00 08 00 00 00 00 FF 00 00 00 00 00 00 00      .
 0128(0080)   00 00 00 00 08 00 00 00 00 FF 07 0B 00 02 01 01       .
 0144(0090)   00 01 00 03 07 08 01 00 00 00 FF 03 0A 00 03 03        .
 0160(00A0)   03 02 02 01 02 03 08 00 00 00 00 FF 0B 05 00 02         .
 0176(00B0)   02 02 01 01 01 01 03 08 02 00 00 00 FF 0A 06 00          .
 0192(00C0)   03 00 03 03 02 03 02 07 08 02 00 00 00 FF 07 07           .
 0208(00D0)   00 03 02 00 00 03 02 02 06 08 00 00 00 00 FF 09            .
 0224(00E0)   0A 00 02 03 03 03 00 02 03 09 08 02 09 5A 00 FF             .  Z
 0240(00F0)   02 04 00 02 03 00 03 01 02 03 08 08 02 00 00 00             ..

 Home=beg of file/disk  End=end of file/disk
 ESC=Exit  PgDn=forward  PgUp=back  F1=toggle mode  F2=chg sector num  F3=edit
```

（圖二）

```
PC Tools R3.23                                                  Vol Label=None
-------------------------------File View/Edit Service-------------------------
Path=B:\*.*
File=GAME4.          Relative sector being displayed is: 00000

Displacement ------------------ Hex codes--------------------   ASCII value
 0256(0100)   FF 05 0B 00 03 01 03 02 02 01 00 07 08 01 0F 32               .  2
 0272(0110)   00 43 4F 4D 4D 41 4E 44 4F 20 20 20 20 20 20 20    COMMANDO
 0288(0120)   00 99 08 09 0C 09 0C 08 09 0C 03 04 03 04 08 08     .    .
 0304(0130)   03 08 04 06 06 FF FF 06 FF FF FF FF FF FF FF FF   .
 0320(0140)   FF FF 06 00 19 00 00 00 00 00 00 22 22 00 00 00        v        ""
 0336(0150)   00 00 1D 00 00 00 00 00 00 22 22 13 00 00 00 00               ""
 0352(0160)   17 12 1C 11 1A 1B 18 08 09 0C 08 0C 08 09 0C 03      <   .    .
 0368(0170)   04 03 04 06 06 03 08 04 06 06 FF FF FF FF FF FF          .
 0384(0180)   FF FF FF FF FF FF 00 00 00 01 01 FF 03 03 53 54                  ST
 0400(0190)   49 4E 47 45 52 20 20 20 20 20 20 20 20 00 14 04   INGER
 0416(01A0)   08 08 08 0A 04 08 08 02 02 02 03 05 04 03 06 03   ...  ..
 0432(01B0)   05 04 DF FF 04 FF FF FF FF FF FF FF 00 00 00 06
 0448(01C0)   00 1E 1F 00 00 00 00 00 22 22 22 00 00 00 00 20    ^v      """
 0464(01D0)   11 10 00 00 00 00 22 22 22 00 00 00 00 00 00 00   <>     """
 0480(01E0)   00 11 11 00 04 08 08 08 0A 04 08 08 02 02 02 03    <<  ...  ..
 0496(01F0)   05 04 03 06 03 05 04 FF FF FF FF FF FF FF FF FF

 Home=beg of file/disk  End=end of file/disk
 ESC=Exit  PgDn=forward  PgUp=back  F1=toggle mode  F2=chg sector num  F3=edit
```

（圖三）

```
PC Tools R3.23                                                  Vol Label=None
-------------------------------File View/Edit Service-------------------------
Path=B:\*.*
File=GAME4.          Relative sector being displayed is: 00001

Displacement ------------------ Hex codes--------------------   ASCII value
 0000(0000)   00 00 00 00 00 00 01 04 FF 02 03 53 54 49 4E 47              STING
 0016(0010)   45 52 20 20 20 20 20 20 20 20 00 14 04 08 08 08   ER             ...
 0032(0020)   0A 04 08 08 02 02 02 03 05 04 03 06 03 05 04 FF    ..
 0048(0030)   FF 04 FF FF FF FF FF FF FF 00 00 00 06 00 12 13
 0064(0040)   00 00 00 00 00 22 22 22 00 00 00 00 11 15 10 00       """     <>
 0080(0050)   00 00 00 22 22 22 00 00 00 00 00 00 00 00 11 11     """         <<
 0096(0060)   00 04 08 08 08 0A 04 08 08 02 02 02 03 05 04 03    ...  ..
 0112(0070)   06 03 05 04 FF FF FF FF FF FF FF FF FF 00 00 00
 0128(0080)   00 00 00 01 00 FF 02 03 4C 4F 43 55 53 54 20 20           LOCUST
 0144(0090)   20 20 20 20 20 20 20 00 14 04 08 08 08 0A 04 08              ...  .
 0160(00A0)   08 02 02 02 03 05 04 03 06 03 05 04 CF CF 06 63   .               c
 0176(00B0)   63 FF 00 00 00 00 00 00 00 08 00 18 00 00 00 00   c          .^
 0192(00C0)   00 00 22 00 00 00 00 00 00 18 00 00 00 00 00 00     "         ^
 0208(00D0)   22 00 00 00 00 00 00 22 00 22 00 11 00 00 04 08   "        " " <    .
 0224(00E0)   08 08 0A 04 08 08 02 02 02 03 05 04 03 06 03 05   ..   ..
 0240(00F0)   04 CF CF 64 64 FF 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00      dd

 Home=beg of file/disk  End=end of file/disk
 ESC=Exit  PgDn=forward  PgUp=back  F1=toggle mode  F2=chg sector num  F3=edit
```

```
PC Tools R3.23                                                  Vol Label=None
-------------------------------File View/Edit Service-------------------------
Path=B:\*.*
File=GAME4.          Relative sector being displayed is: 00001

Displacement ------------------ Hex codes--------------------   ASCII value
 0256(0100)   01 02 FF 00 00 FF 4F 43 55 53 54 20 20 20 20 20         OCUST
 0272(0110)   20 20 20 20 00 14 00 00 00 08 00 04 00 08 02 02                .  .
 0288(0120)   02 00 00 00 03 00 03 03 04 00 CF 06 63 63 FF 00                  cc
 0304(0130)   00 00 00 00 00 00 08 00 98 00 00 00 00 00 00 A2         .
 0320(0140)   00 00 00 00 00 00 18 00 00 00 00 00 00 A2 00 00         ^
 0336(0150)   00 00 00 00 A2 00 22 00 91 00 00 04 08 08 08 0A         "        ...
 0352(0160)   04 08 08 02 02 02 03 05 04 03 06 03 05 04 CF CF    ..
 0368(0170)   64 64 FF 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 01 00 FF   dd
 0384(0180)   00 00 FF 4F 43 55 53 54 20 20 20 20 20 20 20 20       OCUST
 0400(0190)   20 00 14 00 00 00 08 00 04 03 08 02 02 02 00 00         .   .
 0416(01A0)   03 03 00 03 05 04 08 CF 06 63 62 FF 00 00 00 00            cb
 0432(01B0)   00 00 00 08 00 98 00 00 00 00 00 00 A2 00 00 00        .
 0448(01C0)   00 00 00 18 00 00 00 00 00 00 22 00 00 00 00 00        ^      "
 0464(01D0)   00 22 00 22 00 91 00 00 04 08 08 08 0A 04 08 08    " "       ...  ..
 0480(01E0)   02 02 02 03 05 04 03 06 03 05 04 CF CF 64 64 FF                   dd
 0496(01F0)   00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 01 00 FF 00 00 FF

 Home=beg of file/disk  End=end of file/disk
 ESC=Exit  PgDn=forward  PgUp=back  F1=toggle mode  F2=chg sector num  F3=edit
```

經驗增加法

／中山小組

經驗為辦事之累積，但要做很多事才能到100，且只能是指定辦事的那些少數人，但是只要一開始招募你喜歡的將軍到一定數目之後，便開始流亡生活，最好在南方的空白州郡流亡以避免被抓，通常魅力高的諸侯較不易被抓如劉備，在此之前先要使將軍的忠誠度保持在100，避免被招走，如此在空白州郡流亡約二年後，將軍的經驗皆達100，辦事就容易多了，防洪只需一金大約降10點左右，每人做事能力皆可與諸葛亮抗衡。



魔法門II補充

① TRASH SUPPLY

當你來到 A3-X7Y7 時，有位美食家相當傲氣地對你說：「我只和愛吃大餐的人交談！」，被拒絕的滋味實不好。於是你利用傳送門在五個城間傳送，把每一個餐廳內的特餐都叫一份（小心，有些吃了會拉肚子！），再回到美食家那兒，他會給你若干經驗。

練功場也不好找，有時一隻超級怪物，後面吊了一兩百隻小蟲蟲，打來甚是費時。在 B1X1Y9 有三隻超強怪物，攻擊力約二千，生命力一千，打敗後可得七百五十多萬的經驗，及一些強力裝備。

一般來講，龍族生物打了可得一大筆錢，精靈類的打敗了可得許多寶石，善用魔法的怪物身上有些魔法物品，穿金戴銀的可收拾到一些「重量級」的物品，邪靈類的打敗後則可得到神聖的物品。

還有，一號城物價低，所以急救、復活這些事在一號城的神殿做會較省錢，但升級最好在二號城處理，雖然相當貴，但可比一號城多得 4 點生命點數。



紀曲峰

在黃啟禎先生的魔法門II攻略中，說明了各個主教的所在位置，但並沒有說明作用，我在這裡補充一下：

先到各個鎖店買了各種顏色的鑰匙，再到商店買各色的戰鬥券，然後到競技場打架，到城堡時找到主教，可得一些經驗。

再來是旅行中的一些補充：

所有法術可在潘赫城地下二層 X2Y1 處學到。怎麼到潘赫城地下二層呢？首先先到 B2，X6，Y7 處，可傳送至城堡地下一層 X1Y2 處，只要在原地轉動，便可傳送到地下二層 X7Y7 處。如不想戰鬥，只要施巫師 7-3 法術，便可避過所有怪物了。

探索元素領域時，為什麼無法進入呢？只要先到神廟奉獻，得到祝福後，就可大大方方的去掃平元素領域了。

黃啟禎先生的這一套攻略，寫的簡單明瞭，沒接觸過 RPG 的朋友，不妨去買一套，一邊參考黃先生這一份攻略，必可很快的體會到 RPG 的樂趣。





X.Y.Z.領軍 強棒再出擊

/X.Y.Z.

話說豬金隊自從注射類固醇後，連連大勝，得過無數的冠軍，其他23隊的老闆都準備結束營業，回家啃老米飯了，而豬金隊隊長自從注射類固醇後，雖得了很多冠軍，但良心遭到責備，每天吃不好，也睡不好，有一天終於鼓起最大的勇氣，聯合了所有的隊員殺到老闆家，要求老闆以實力得到冠軍，隊長說：「我最親愛的老闆，我們以不要臉的方法得到了如此多的冠軍，我們也嚐過了冠軍的滋味，應好好的練球得到冠軍，才夠刺激，夠豪邁！」老闆想了一想，這一陣子，不但投下的資本全撈回來，還大大賺了一票，就回答說：「好吧！可是你們必須搞一些冠軍回來才行。」經理一口回答說：「沒問題，我透過特殊管道，從台灣挖到一個超級教練，那個教練教的任何隊伍都可在一個月內天下知名！如紅茶棒球隊等等……。」老闆聽了連忙問：「他叫什麼名字？」經理故作神秘的小聲說：「叫X. Y. Z.。」全隊噴出鼻血。

自X. Y. Z.上任後，採恐怖的訓練，在球場上展開了一連串前所未有的廝殺，每個球隊有勝有負，比賽又刺激，又好看，連老闆的兒子也去買強棒再出擊回家仔細研究

以下是 X. Y. Z.心得報告：

1. 把剛開始的一百萬元省下來，第一球季本身的基本球員便足以應付。把 Pete Rose 加入第五或第六棒。
2. 投手，要選精力充沛，控球力好，疲勞度1或0的球員，才不致失手。若一名投手可投八局，第九局前就更換下來；或開始失常老是把球投在對方身上，也要換掉（有一次已是九局上半，我方以三比二領先一分，投手有2的疲勞度，X. Y. Z.堅持要他投完，結果一口氣保送了十八名打者，看得全隊抓狂，X. Y. Z.當場拿出黑星牌手槍，還好投手有自知之明，在那個球季自行退休。）
3. 千萬不要用電腦代打，否則十個球也打不到半個，而電腦代守則可一試，守的不差，但自己熟練後最好自己來。
4. 不要把 Pete Rose 看的太重要，因他是電腦控制的，大家都明白，不合群的人不會有太大的成就。
5. 打擊時，打擊率五以上可採用 Power 或自由揮棒，打中球的機會很大；少使用一、三壘短打，常被接殺；而使用觸擊卻會擊出全壘打！
6. 球季結束前，盡全力打入決賽，會有不少的錢！（比賽獎金老闆一毛也不拿，因廣告費就賺的……）建議你多買一些新手的打擊者，和自由球員中的投手，因選手退休、休息、受傷的問題層出不窮，需大量補充！自由球員的投手中的S. Tom 或K. Sandy，新手中的J. Bull或R. Cousens都很不錯。
7. 很多事都要自行體會，不要放棄，努力加上X. Y. Z.的話，冠軍就在眼前！



Pipe Dream 水管狂想曲

跳關密碼與補充

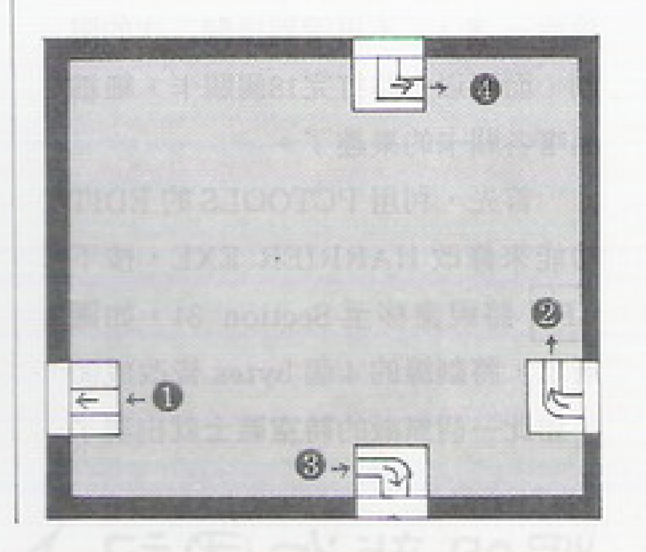
郭顯堯

水管狂想曲，畫面清新、簡潔，各種模式的顯示卡均能執行，是個很容易上手也很容易著迷的遊戲。一共有36關，每關均須接完最少規定的水管數目方能過關。每四關便有一獎勵關卡，是在垂直平面上接水管相當有趣。這一關是加分的，之後會出現一個四個字的 password，以後要選關進行遊戲，只須在片頭畫面按下 F2 鍵，進入選擇項，移至最最下一行 password 處，打入密碼即可直接跳至該關開始進行遊戲。例如要從第17關開始玩，便要鍵入「SEED」四個字，便可進行。第33關沒有 password，必須從29關一直玩下去，而且到了36關之後，一直在36關重復，沒有終止。

另外補充一些說明書上沒有提到的：

1. 若使用十字管使水能順利交叉流過 5 個或 5 個以上，可額外獲得8000分。
2. 在螢幕四週邊框，有時會出現斷線，而且是相對的，即上面有，下面也有或者左邊有，右邊也有如圖。好像小精靈遊戲的時光隧道一樣，水經水管從①進去，就從②出來。或從③進去從④出來，相當有趣，可善加利用。
3. 水管狂想曲不但適合在家裏玩，也適合上班族的朋友玩，老闆來了怎麼辦？沒關係，水管狂想曲為你設想周到，按下 B 鍵（Boss），畫面立即消失得無影無踪，如同未開機一般。老闆走了，再按下 B 鍵，繼續玩。

關數	密碼
5	HAHA
9	GRIN
13	REAP
17	SEED
21	GROW
25	TALL
29	YALI
33	沒　有



快打旋風 三大絕招簡易使用法

MAC

各位玩 PC　GAME 的同志們，是否為了創刊號和第二期上的絕招使用法，不太熟練，所以陳屍街頭的情景而氣憤？本人將三大密技之簡易法公開。

1. 氣功：
   ①敵人在右方：把 2 、 INS 視為一鍵Ⓐ（左手食指、中指齊按）把 3 、 6 視為一鍵Ⓑ（右手食指、中指齊按）。
   ②敵人在右方：把 1 、 4 視為一鍵Ⓒ
   ③打鬥時敵人在右方，Ⓐ和Ⓑ交替按一次（或連續均可）便會發出氣功。當敵人靠近時，跳至右方，左手按Ⓒ，右手按Ⓐ，交替按一次（或連續均可）。便可發出氣功制敵。
2. 旋風腿：
   將 INS 換為 Del ，左右鍵相反便可。
3. 氣功＋昇龍拳（連續）：
   無敵人在右時左手，快速交替按 2 、 INS ，右手快按 6 ，便可發氣功。當敵人靠近而氣功未打到時，昇龍拳便會使出。敵人在左時，右手快速交替按 2 、 INS ，左手連按 4 便可。
4. 迴旋踢＋昇龍拳（連續）：
   在敵左方, 2 、 Del 一齊按再按 4 ，便出現迴旋踢及昇龍拳。在敵右方 2 、 Del 一齊按，再按 6 即可。

注意：①第 4 項不太容易做到，最好拿日本敵手 GEKI 來練習。不可在人物未出現時快速使用 1～4 項，否則……。
②快速過關法：用第 2 項之密招在人物出現後連發，如果均踢中，一次就夠了。

快打旋風 飛躍過關秘招

鄧志忠

快打旋風是一個不錯的遊，但是難度有一點高，所以在這提供各位一個簡單的秘招：

一開始敵人在右方時，先向他發快拳，再按 9 向右上翻滾。這時你在敵人的右方，再發昇龍拳，然後向右上翻滾到邊時，再向左上翻滾。一直重覆做，不可讓敵人打到，等時間到了，勝利就屬於你了！



人物中英姓名更正

翁誌隆。

第八期姓名對照表中
編號170應為「呂翔」
編號237應是「費褘(一)」

時空戰士 無敵版

邱進峰

由SEGA從家庭遊樂器移植到PC上的時空戰士，在圖形上還算不錯。不過，在Keyboard上控制則相當不靈光。筆者限於硬體的限制，無法使用mouse或搖桿，結果不少同志慘遭撞死，一直無緣通過第四關，觀賞後面各關的風景名勝。不得已，只好拿出PCTOOLS，將程式開刀診治一番，　不再受到接關三次的限制，而可以一路打完18個關卡，細細品嚐各關卡的樂趣了。

首先，利用PCTOOLS的EDIT功能來修改HARRIER.EXE，按下 F2 將視窗移至Section 34，如圖所示，將劃線的4個bytes皆改成90，如此一個無敵的時空戰士就出現了。

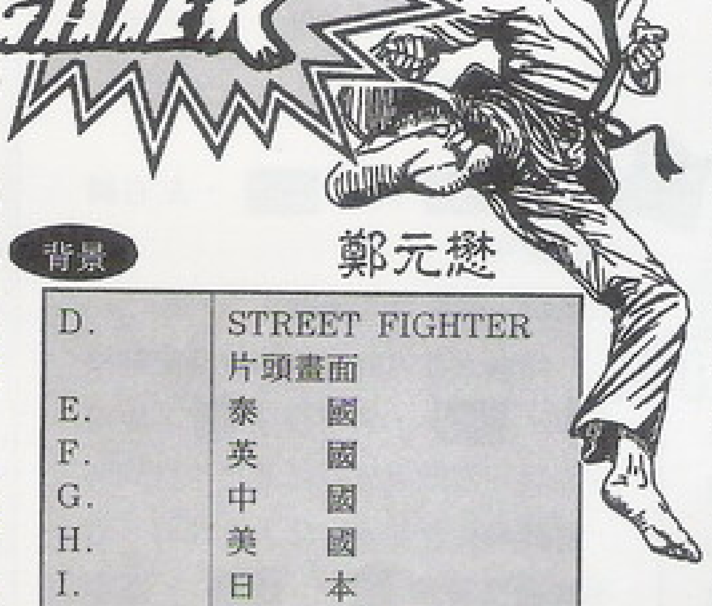
```
PC Tools Deluxe R4.24                                        Vol Label=None
-------------------------------File View/Edit Service---------------------------
Path=A:\*.*
File=HARRIER.EXE    Relative sector 0000034, Clust 01080, Disk Abs Sec 0001107

Displacement ----------------- Hex codes-------------------       ASCII value
 0256(0100)   FC 00 00 C7 06 5E 33 03 00 83 3E 88 33 00 74 04          .3   > 3 t
 0272(0110)   90 90 90 90 C7 86 88 FE 3C 00 B8 01 00 50 B8 05        3    <    P
 0288(0120)   00 50 E8 E4 F8 59 59 EB 05 C7 46 FE 01 00 83 BE      P    YY    F
 0304(0130)   92 FE 02 7D 0C A1 E8 4D 05 F0 FF 89 86 84 FB EB        )    M
 0320(0140)   0A A1 E8 4D 05 08 00 89 86 84 FB 8B 86 84 FB 89        M .
 0336(0150)   86 76 FE 50 FF B6 74 FE E8 54 F7 59 59 C7 86 78      v F  t  T YY   x
 0352(0160)   FE 00 00 8B 86 82 FB 89 86 74 FE 8B 86 84 FB 89               t
 0368(0170)   86 76 FE 8B 86 82 FB 3B 06 E6 4D 75 03 E9 A6 00      v      ;  Mu
 0384(0180)   2B 06 E6 4D 7D 18 83 BE 8C FE 01 75 06 FF 86 8A     +  M}       u
 0400(0190)   FE EB 06 C7 86 8A FE 01 00 C7 86 8C FE 01 00 EB
 0416(01A0)   19 83 BE 8C FE 02 75 06 FF 86 8A FE EB 06 C7 86     v     u
 0432(01B0)   8A FE 01 00 C7 86 8C FE 02 00 C7 86 8E FE 00 00
 0448(01C0)   83 BE 82 FB 01 7D 19 C7 86 82 FB 01 00 C7 86 74           }v        t
 0464(01D0)   FE 01 00 FF B6 76 FE FF B6 74 FE E8 D1 F6 59 59          v   t     YY
 0480(01E0)   81 BE 82 FB DF 00 7E 19 C7 86 82 FB DF 00 C7 86           ~v
 0496(01F0)   74 FE DF 00 FF B6 76 FE FF B6 74 FE E8 B0 F6 59     t      v   t  * Y

Home=beg of file/disk  End=end of file/disk
ESC=Exit  PgDn=forward  PgUp=back  F1=toggle mode  F2=chg sector num  F3=edit
```

獨眼龍叛國記

再談快打旋風修改



鄭元懋

你一定會覺得快打旋風既然有這麼多英雄豪傑，提供了獨家秘招，應該是玩得滾瓜爛熟，破關早已不成問題才對，怎麼今天又來了快打旋風修改法了，其實玩不只是為破關，珍惜每個遊戲，仔細玩味，將帶給你更多的樂趣。

言歸正傳，許多人即使有無敵版（刊於第二期）在身，也急著想見見那泰國獨眼龍一面吧，但總是在最後才出現，讓人等不勝等，筆者就有了以下小小的靈感，發現第二片竟有不少好東西，現在把我所知道的檔案及其功能列成表格：

國旗

檔案	內容
A.FIG	日　本
B.FIG	美　國
C.FIG	中　國
D.FIG	英　國
E.FIG	泰　國

背景

檔案	內容
D.	STREET FIGHTER 片頭畫面
E.	泰　國
F.	英　國
G.	中　國
H.	美　國
I.	日　本

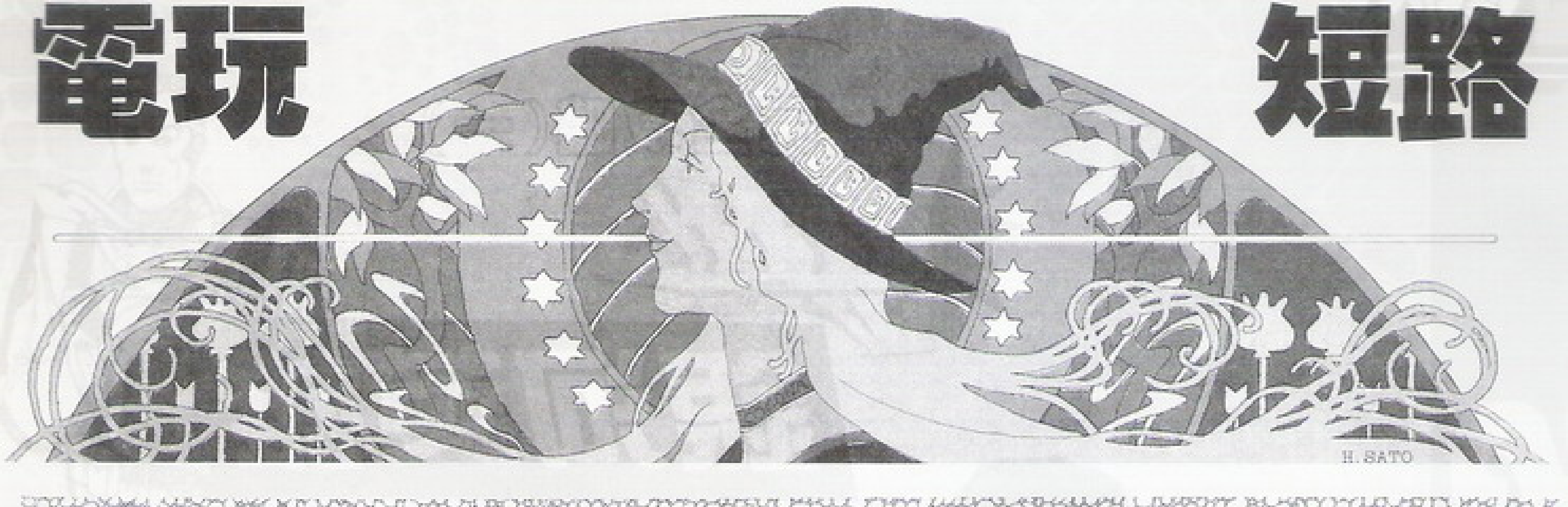
人物

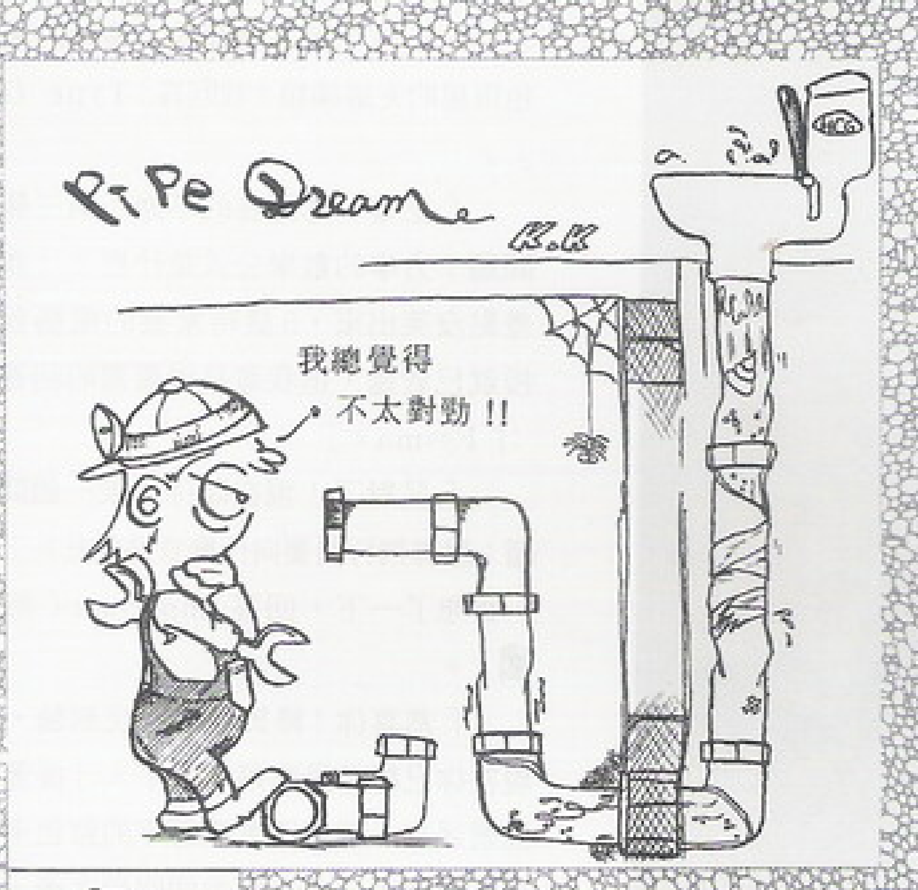
檔案	內容
MBA.	烈（RETSU）
MBB.	激（GEKI）
MBC.	喬（JOE）
MBD.	麥克（MIKE）
MBE.	李（LEE）
MBF.	元（GEN）
MBG.	巴帝（BIRDIE）
MBH.	老鷹（EAGLE）
MBI.	酋長（ADON）
MBJ.	獨眼龍（SAGAT）

其實第二片都是儲存圖案的，以上各檔案都是圖案，所以想要早點見到獨眼龍只要把MBJ.（儲存獨眼龍的）和MBA.（儲存烈的）檔名互換，獨眼龍就叛國跑到日本去了，而背景、國旗等也是一樣，只要互相換個名字，先後次序就不一樣了，若把D.和H.互換，你到美國時就會嚇一跳，彷彿到了黑夜一般而天上卻出現STREET FIGHTER，別有一番風味。而且你的對手也變得古怪多了，一下裝死，一下倒立，連第一位日本敵人烈也學會發氣功，大概是新招吧——氣功竟從腳發出來真像小狗洒尿似的，但那叛國的獨眼龍就遜多了，一個氣功也不發。

以上各組檔案讀者可以自行互換檔名（如：MBC和MBD互換，MBG和MBH互換，A.FIG和D.FIG互換，D.和H.互換）可飽覽各國新招等，但要特別注意的就是國旗、背景、人物間是不可互換的如（MBA.和D.互換），否則後果不堪設想。

電玩短路





水管狂「響」曲

這是個令人手忙脚亂的遊戲。你必須連接合適的水管，千萬不可讓裡面的「×水」流出來，否則×φ#※#



此鼠非彼鼠

什麽？竟然問我有沒有老鼠（mouse）！沒辦法，只好借妹妹養的小白鼠「米奇」一用……



買「名車」遊「三國」？

跟著感覺走，保時捷載著我……名車大賽讓我夢想成眞……咦？怎麼開到三國志裡頭去了？

單幅漫畫稿規格：⑴橫式—寬 9 公分，高 7 公分。⑵直式—寬 7 公分，高 9 公分。
務必①使用黑色筆②線條簡單清晰附解說文字尤佳



—— 編輯部



SPACE ROGUE

完全攻略(一)

銀河英雄



/HE-MAN

當我確實地看完逐日者的操作手册後，依照指示打開了船上的導航系統，發覺目前正位於科羅納斯（KARUNUS）星系，而著名的海爾莎拉（Hiathra）星站就位於這星系。我決定先到星站購買一些貨艙，準備開始運送貨物賺錢。

一、海爾莎拉（Hiathra）星站

進入星站接受完必要的檢查之後，我緩緩地步入星站大廳，看看身上的金融卡還有1500 CR。先買了四個貨艙（Cargo Pod）與防護板（Armor Plate）。但當要購買武器與防護裝備時，店員卻請我出示航行執照（Pilot License），否則無法進行交易，只好先去找星站站長商量。

進入辦公室之後，只見一個有著銀白頭髮與勝利微笑的紳士正在裏面。「歡迎你！帝國的公民，我是德里利安（Drellian），帝國在海爾沙拉的代表官員。」

當我問起航行執照時(選“Pilot′s license”），他回答：「要取得航行執照必須通過口試與繳交10 CR手續費，你準備好了嗎？」我點點頭。

「讓我找找看測驗手册，啊！在這裏……現在先問你第一個問題：天體距離單位是以幾光年為一單位？」

我很快地回答：3.26光年。

「正確！第二個問題：最熱的藍色恆星的光譜種類？我回答：Type O」。

「正確！你回答的不錯！第三個問題：力學的數學公式是什麼？」我差點沒笑出來，5歲時家裏的電腦教授就已敎過，但我還是很嚴肅的回答：「F＝ma。」

「又對了！現在問你最後一個問題：星際飛行員要向什麼宣誓效忠？」

我想了一下，回答 Imperium（帝國）。

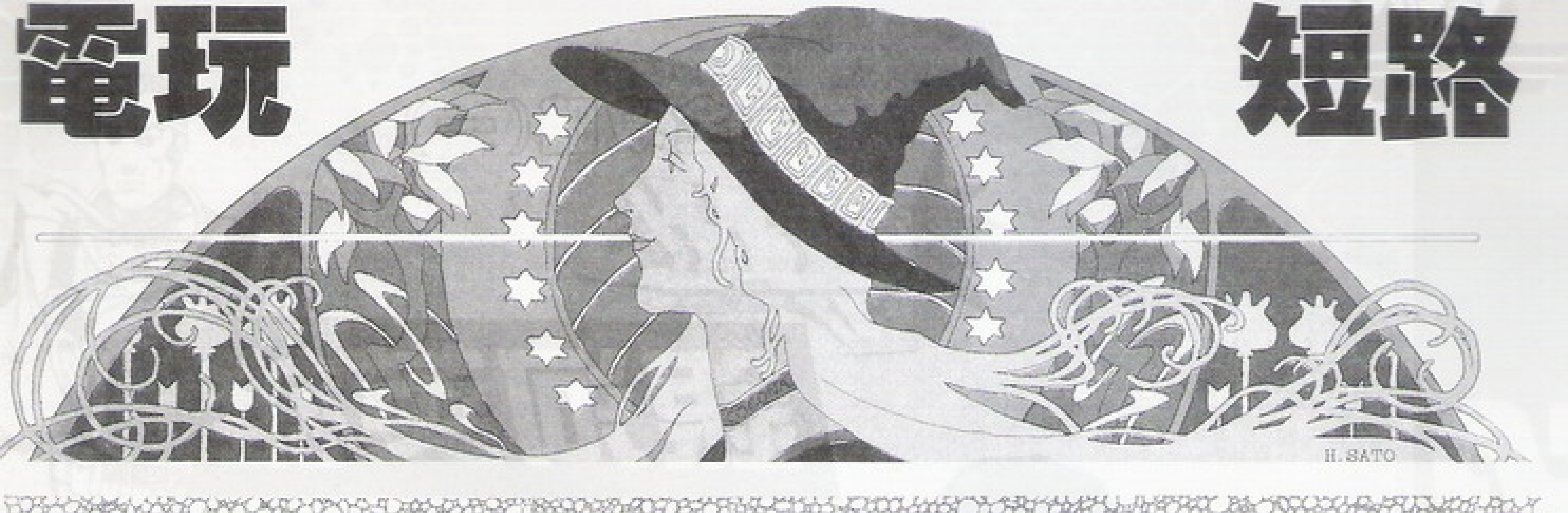
「恭喜你！終於通過公民測驗，現在你已經是星際飛行員了。」接著他遞過來一張浮印著我名字的藍色卡片，再問了一些有關帝國問題之後，我向他告辭，臨走之時，他說：「如果有任何事需要帝國的服務，不要遲疑，我們隨時為你服務。」

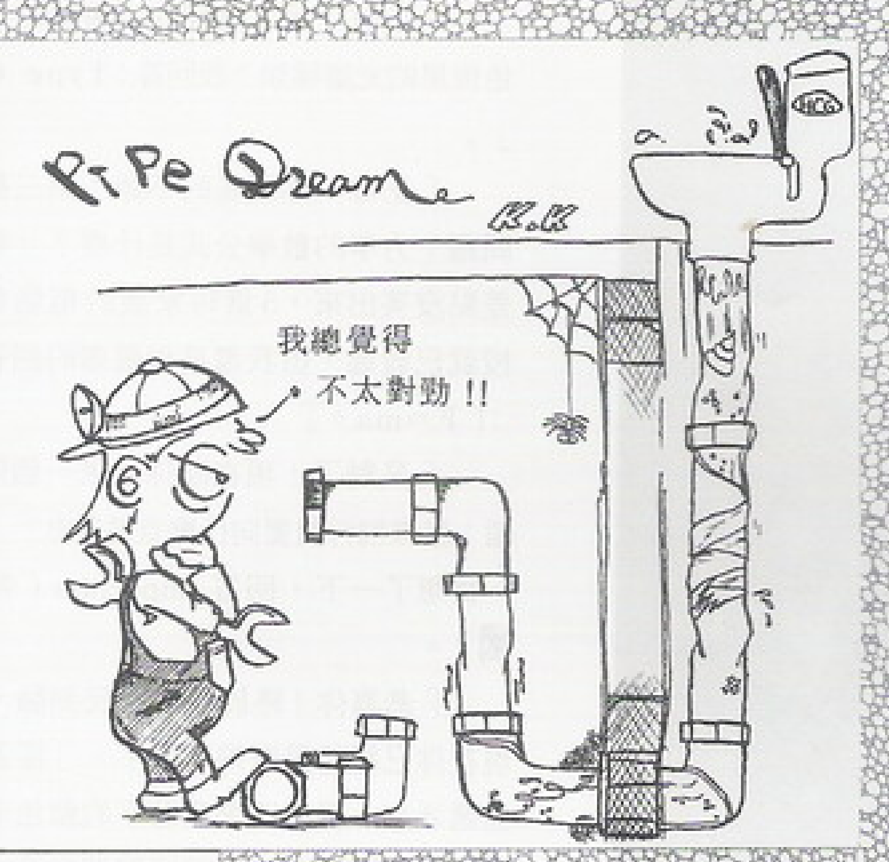
購置完所需裝備與貨品之後，我決定先輕鬆一下再開始航行，於是就到處走走。

在起居間內，遇到一個十幾歲的可愛小女孩：「我叫蒂柏（Cebak），你是誰？」在我還來不及回答之時，她又冒出下一句話「玩過蜂巢歷險（HIVE）嗎？我好喜歡那遊戲，實在棒極了。你見過像遊戲裏的大昆蟲嗎？」

我可被問得一頭霧水，就反問HIVE的事情。(選“What′s hive?”）。

「你到過特洛伊（Trojm）殖民地吧？在那裏每個人都很迷這個遊戲，但是我還過不了第三關。我姊姊蒂娃（Tiwa）就是個中高手。可是我們分別了好長一段日子。」







此鼠非彼鼠

什麼？竟然問我有沒有老鼠（mouse）！沒辦法，只好借妹妹養的小白鼠「米奇」一用……



水管狂「響」曲

這是個令人手忙腳亂的遊戲。你必須連接合適的水管，千萬不可讓裡面的「×水」流出來，否則×φ#※#



買「名車」遊「三國」？

跟著感覺走，保時捷載著我……名車大賽讓我夢想成眞……咦？怎麼開到三國志裡頭去了？

單幅漫畫稿規格：⑴橫式—寬9公分，高7公分。⑵直式—寬7公分，高9公分。
務必①使用黑色筆②線條簡單清晰附解說文字尤佳

— 編輯部





SPACE ROGUE

完全攻略(一)

銀河英雄



/HE-MAN

當我確實地看完迷日者的操作手册後，依照指示打開了船上的導航系統，發覺目前正位於科羅納斯（KARUNUS）星系，而著名的海爾莎拉（Hiathra）星站就位於這星系。我決定先到星站購買一些貨艙，準備開始運送貨物賺錢。

一、海爾莎拉（Hiathra）星站

進入星站接受完必要的檢查之後，我緩緩地步入星站大廳，看看身上的金融卡還有1500 CR。先買了四個貨艙（Cargo Pod）與防護板（Armor Plate）。但當要購買武器與防護裝備時，店員卻請我出示航行執照（Pilot License），否則無法進行交易，只好先去找星站站長商量。

進入辦公室之後，只見一個有著銀白頭髮與勝利微笑的紳士正在裏面。「歡迎你！帝國的公民，我是德里利安（Drellian），帝國在海爾沙拉的代表官員。」

當我問起航行執照時(選 "Pilot' s license")，他回答：「要取得航行執照必須通過口試與繳交10 CR 手續費，你準備好了嗎？」我點點頭。

「讓我找找看測驗手册，啊！在這裏……現在先問你第一個問題：天體距離單位是以幾光年為一單位？」我很快地回答：3.26光年。

「正確！第二個問題：最熱的藍色恆星的光譜種類？我回答：Type O」。

「正確！你回答的不錯！第三個問題：力學的數學公式是什麼？」我差點沒笑出來，5 歲時家裏的電腦教授就已教過，但我還是很嚴肅的回答：「F＝ma。」

「又對了！現在問你最後一個問題：星際飛行員要向什麼宣誓效忠？」我想了一下，回答 Imperium（帝國）。

「恭喜你！終於通過公民測驗，現在你已經是星際飛行員了。」接著他遞過來一張浮印著我名字的藍色卡片，再問了一些有關帝國問題之後，我向他告辭，臨走之時，他說：「如果有任何事需要帝國的服務，不要遲疑，我們隨時為你服務。」

購置完所需裝備與貨品之後，我決定先輕鬆一下再開始航行，於是就到處走走。

在起居間內，遇到一個十幾歲的可愛小女孩：「我叫蕾柏（Cebak），你是誰？」在我還來不及回答之時，她又冒出下一句話「玩過蜂巢歷險（HIVE）嗎？我好喜歡那遊戲，實在棒極了。你見過像遊戲裏的大昆蟲嗎？」

我可被問得一頭霧水，就反問 HIVE 的事情。(選 "What' s hive ?")。

「你到過特洛伊（Trojm）殖民地吧？在那裏每個人都很迷這個遊戲，但是我還過不了第三關。我姊姊蒂娃（Tiwa）就是個中高手。可是我們分別了好長一段日子。」



在遙遠的宇宙彼方有著什麼？誰也不知道，但"逐日者"會爲你解答一切，你還在考慮什麼？銀河英雄是不會猶豫的，快出發吧！你的冒險才剛要開始呢？

我好奇地詢問她姊姊的事，（選"sister？"）「她和爸爸一起住拉格蘭礦站——我爸爸是個外交官一我則和媽一起住。嘿！如果你見到蒂娃，請她寫信給我，我非常想念她。」我答應了這個請求，並向她告別。

進入酒吧時，一具豎立著許多奇怪肢體的機器人，搖搖晃晃地走到我身旁，喇叭傳出生硬的模擬人聲：「我希望你所有的零件都沒損壞，就像所有的HALPK系列機器人一樣，我看來有點笨拙。」

「HALPK系列？」（選"HALPK Series？"），我問。

「HALPK系列是一般修理用機器人中最複雜的型式。我們可以修理任何人類所知的機械裝置。我們也具有完美的操作記錄。」「我在短時間內要回到羅薇娜公主號（Princess Rowena）服務，你還有什麼問題？」

我對羅薇娜公主號感到非常好奇，就向機器人詢問有關消息（選"Princess Rowena？"）「她是一艘泰坦級戰艦，也是第五艦隊的榮耀。」

在我想問更多時（ASK "tell me more"），那機器人向我詢問姓名，我爽快地回答，它嗡嗡地響了一會兒，轉換到公用陳述程式：

像錄音機般道出：羅薇娜公主號裝置著先進的攻擊防禦系統。例如：她的炮塔裝置著粒子光束炮，可以鎖定與摧毀 1.5 公里內的目標。而等級3的前後防護盾可以提供對任何攻擊的保護，惟一的缺點是她的龐大身軀，使行動變得遲緩，無法順利地追擊逃走的太空船。

我又問：「為什麼不攻擊曼其人（Attack Mauchi）」，它回答：「我們的艦隊指揮官還未下達進入任何戰事的命令。他要等到曼其人的威脅再擴大時才採取行動。但我們預期，行動可能馬上就開始了……」。看來，我只有先靠自己了。

WALPK 說完就用脚輪離開了，在它離開時還撞倒了桌子，這下老板有得忙了。

在酒店中，我又見到一個皮膚閃著橙色磷光的奇怪生物，在頭上有一堆觸角，正在啜飲啤酒。他用12顆眼珠望著我說：「人類，我們喝一杯如何？」

本來我想一走了之，但盛情難卻，只好硬著頭皮坐下來。（選"Sure"），「你知道嗎？人類。」維達（Veda）遞上一杯啤酒：「我們尤塞勒（Ursellus）人在生化產品方面非常先進。我們可以用活的細胞組織製造許多有用的物品。你想知道嗎？」我問：「你有什麼物品？」（選"What do you have？"），他回答：「阿米巴隱形眼鏡（Amotbic contact lenses），它的微小有機體可以保護你的眼睛不被強光傷害。特別是在注視超新星時！它可以進入你的視覺神經，當光線太強時，可以暫時阻斷神經信號，只要250 CR…」我考慮了一下，決定買下來（選"Buy it"）。成交之後，維達打開一個膠囊，取出一對閃著磷光的圓碟，將它裝到我的眼球。當阿米巴開始進入時，我感覺到一種奇怪的吸收感。視線立即暗下來，又慢慢地恢復正常。然後維達也走了。

一切就序之後，我回到了太空船，決定將貨物運往丹尼柏（Deneb）星系，希望能賣個好價錢。這是我第一筆生意，不知會遇到什麼危險……

二、普萊姆（Prime）星站

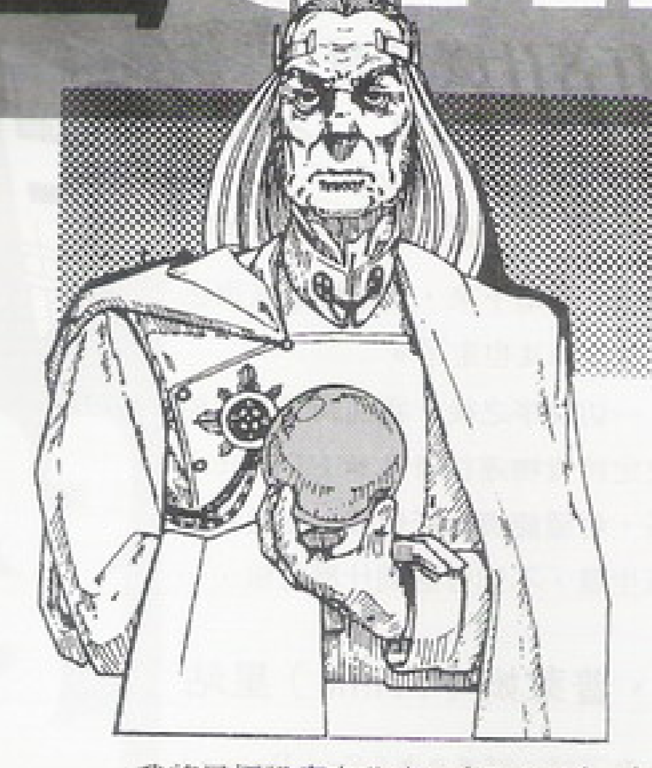
為了試一試逐日者（Sun Racer）的躍進能力，我決定選擇路徑最長的通道，就是由卡羅納斯（Karonus）星系到丹尼柏（Deneb）星系，共有17光年（LY）。

進入卡羅納斯星系東南的躍進站中，我小心地保持逐日者在超空間圓環內，但路徑非常彎曲，必須不時地翻滾船身。看著一直變短的護盾數量表，我不覺冷汗直冒，稍稍加快了太空船速度。終於，最後一個圓環快速的掠過，美麗的丹尼柏星空又出現在眼前，我才鬆了一口氣，看看護盾數量表，已去了三分之二，下次在超空間的速度要加快些。



SPACE RACER

SPACE ROGUE



我將目標設定在普萊姆(Prime)星站，經過數小時，就見到了太空站的雙層外形，我將飛船速度減慢(速度=5)，朝向星站中央駛去，安全地進入星站。

將貨物賣掉，修好護甲之後。我迫不及待地衝入艾凡斯塔(Avenstar)女公爵的辦公室，她是我一直希望見到的人。一隻巨大全身穿著戰鬥盔甲的綠色傢伙擋住了我的去路：「站住！你有什麼事要見女公爵！。」在我還沒來得及回答之時，隔壁房間傳來一個女人的聲音：「凡格(Vengor)，不要為難他，我猜他是個謁見者。」

我問凡格是幹什麼的(ASK "Who are you?")，他回答：「我叫凡格——女伯爵的貼身護衛，是保護她不被曼其(Manchi)、黑手(Hand)或你這種人騷擾。」。

我又好奇地問：「什麼是黑手？(ASK "The Hand")。「黑手教(The Black Hand Cult)，是由一群殺手所組成，我相信全帝國有一半的暗殺行動和他們有關。」「女伯爵要在她房內見你。」他佈滿鱗片的手指向南邊的門，我按照他們指的方向進了門，只見一個令人心動的高䠷女子，她說：「我就是艾凡斯塔女伯爵，雖然我們素未謀面，但我們的命運是相連的。」接著，拿出了一個盒子，裏面浮著一個水晶球。「這是迦卡(Jakar)，真理之球」我目瞪口呆地被水晶球的美麗所吸引。

她將那水晶球放在我手掌。又說：「迦卡是美麗，脆弱與致命的。只要手指稍微用力就可以使它粉碎，散出劇烈的強酸腐蝕你的血肉。」「若你誠實地回答我的問題，就不要怕什麼。若你說謊，手指將捏碎迦卡。它是一個簡單卻有效的測謊器，現在告訴我，你太空船的名字？」

我回答逐日者(Sun Racer)，可是水晶球竟然出現了裂痕！

「謊言。不過真像依舊在我心中。」艾凡斯塔沈默了一下，接著悲歎：「喬利羅傑(Jolly Royer)，我所害怕的事依舊發生了！」

「告訴我實話，你在那裏得到逐日者太空船的。」

我只好告訴她實話。(選 "Tell the Truth")。

當我說完了自己的故事，艾凡斯塔拿走迦卡並壓碎了它。「這是無害的，我並不想害你。只是利用它產生恐懼的效果，加大你的動作，讓我辨別真象。這是個老把戲了。」

「根據帝國海難法，你已是喬利羅傑號的合法擁有人，但先警告你，天下沒有白吃的午餐——太空船的前任主人已經遭遇不幸，你也無法倖免。」

艾凡斯塔停止說話，開始考察我，估量我。過了一會兒，她說：「我可以感覺到你就是那個人，但你還沒有足夠的能力去完成任務。當你成為身經百戰的戰士之後，再回來找我。」

走出辦公室之後，為了緩和一下神經，我決定去酒吧坐坐。向酒保叫了杯綠頭酒(Greer head)，他把酒杯推來時說：「給你一個良心的建議，避開葛特(Gut)的海盜幫派和史卡萊特兄弟幫(Scarlet Brotherhood)，他們是一群惡徒。聽說他們正打算脫離自由公會(Free Guild)，自擁山頭。」

在酒店中，一個年輕女人向我招手：「我是費爾珊博士(Dr. Felsane)，在大學教授外星人類學，你是太空飛行員嗎？」，「當然是！」「哦…你可以幫我一個忙嗎？」

我問是什麼事，(選 "What kind of helf")，「呃，我正在寫有關西沙斯阿根人(Sishuz—Ahgn)的研究論文，這是一種高智慧的巨大爬蟲生物。圖書館內缺乏有關西沙斯人的檔案，所以我的進展不大。」

我又問：「這和我有什麼關係？」「謠傳西沙斯人住在納西(Narsee)星系，你有太空船，可以到那找到西沙斯人。為我做一個，呃……規矩的實驗。但我必須先提醒你一據說西沙斯人非常狂暴。你真得肯幫忙嗎？」。

我爽快的答應了(選 "OK，I'll help")。「太好了！當你找到西沙斯人，先請他喝一杯酒，當你喝下一些酒時，用西沙斯話大罵一聲：Rak bit。再觀察他的反應，記錄所有細節。祝你好運！」

因為納西星系只有5光年的距離，在採購完貨品之後，我決定前往納西星系，完成答應費爾珊博士的事情。

無聲的戰爭



紅色風暴心得

/L.L.Y.



「其疾如風，其徐如林，侵略如火，不動如山，難知如陰，動如雷霆」。這句話出自孫子兵法，本用以形容兵勢運用之妙，但用來形容今日的海中殺手核子攻擊潛艇的特性卻也是再恰當不過了。

自從二次大戰德國的U艇令盟軍的船隻聞風喪膽以來，潛艇在海軍中的地位便日漸重要，核子潛艇出現後，更使它可以不露出水面持續航行達半年之久，這種隱密性在各種武器系統中是絕無僅有的。即使不考慮核子彈道飛彈潛艇滅人之國的可怕摧毀力，核子攻擊潛艇的火力也是相當可觀的，除了能消滅幾個船團的魚雷外，尚可發射魚叉飛彈，巡弋飛彈、海矛飛彈，而以上這些武器都可裝上戰術性核子彈頭。

隱密性、機動性、火力和持續力的結合使潛艇取代各種航空母艦而成為今日海戰的王牌。事實上，龐大的航空母艦在現在各種飛彈滿天飛的情況下，前途很不樂觀的。然而即使核子浩劫來臨，最後能生存的一種武器系統也一定非核子潛艇莫屬。

這麼精彩的武器系統，電腦模擬遊戲當然不會錯過，從前有潛艇爭霸戰、死亡潛航、紅色十月號、688攻擊潛艇等，都是一時之選。我雖然對模擬遊戲這麼愛好，卻也沒有真正深入的去玩過這幾個遊戲，原因無他，操作不便耳。以往模擬潛艇的遊戲，總是無法跳出模擬遊戲一向慣用的3D視窗窠臼，而大家都知道，不論是海底或海面，都沒什麼好看的，不像飛行模擬有複雜的景觀、有駕駛艙、潛艇裡只有戰情中心，因此紅色風暴這個遊戲便大膽的捨棄了華麗不實的3D視窗，採用2D作戰管制中心顯示幕的方式，把控制潛艇的技巧和特性，發揮得淋漓盡致。

乍看之下，紅色風暴的畫面實在有夠簡單的，不過當你深入的去玩後，一定會發現無窮的樂趣，絕不遜於F-19，當中所需的智慧，更有過之。以下是我玩了幾天後的心得淺見，願與各位同好交換切磋。

㈠選擇：

⑴年代：任選，不過我想大家也許對未來比較有興趣。

⑵艦型：越好的潛艇威力越強，可以給敵人較大的損害，儘早結束戰爭，越爛的潛艇評分績效越高，容易獲得勳章。另外當你選擇1996年時，Permit潛艇已退役，但如果你任由電腦指派，電腦多半會指派這艘老古董給你，威力雖差，卻是獲得勳章的捷徑。

⑶難度：實戰等級就差不多了，高階作戰等級未免太可怕，魚雷老是被敵人甩掉，自己的潛艇卻被敵人的魚雷盯得牢牢的，一下就嗚呼哀哉了。

⑷任務項目：紅色風暴任務是最終的目標。

㈠選擇：

⑴MK48魚雷：最能發揮潛艇特性的一種武器，優點是隱密性高、適用範圍廣、威力大、準確性高、可搖控、無法攔截、補給速度快；缺點是速度慢、射程有限、控制需要高度技巧。總合來說，這是你最可信賴的武器、應多多攜帶。

⑵魚叉飛彈：彈頭威力不足，不值得特別去攜帶。

⑶巡弋飛彈：彈頭威力蠻大的，可是易被攔截，適合用來追擊無武裝的運輸艦，可少量攜帶。

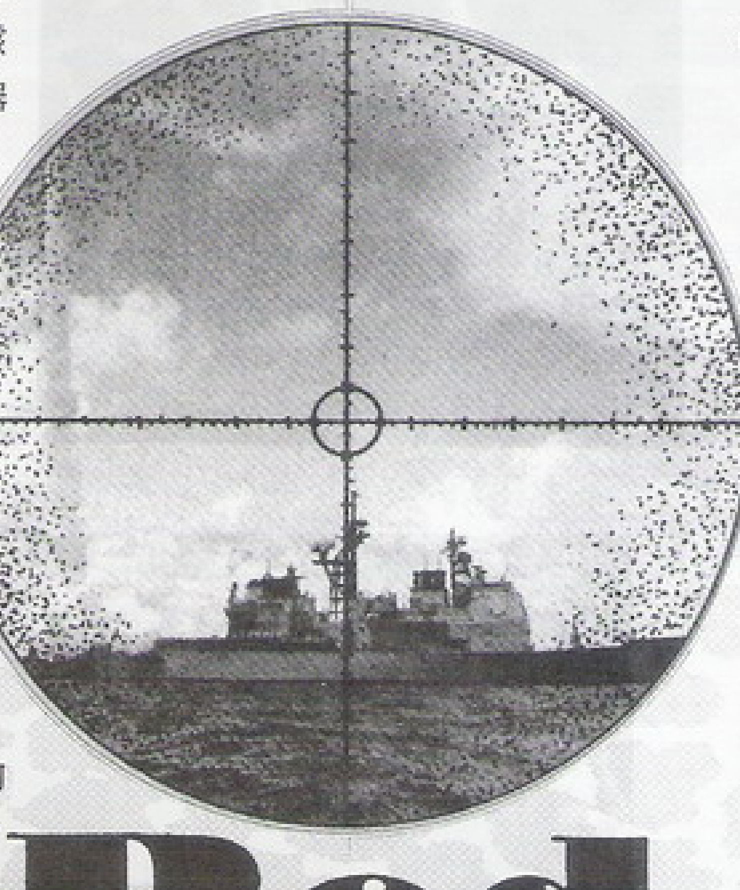
⑷海矛飛彈：反潛的利器，可惜彈頭威力較小，但通常也只需要兩枚，就可送所有的潛艇下地獄了。如果你的潛艇容量有限，也許就要考慮攜帶它是否合算了。畢竟一位卓越的艦長並不是非依賴它不可的。

⑸刺針飛彈：不用白不用。

㈢戰略路線：

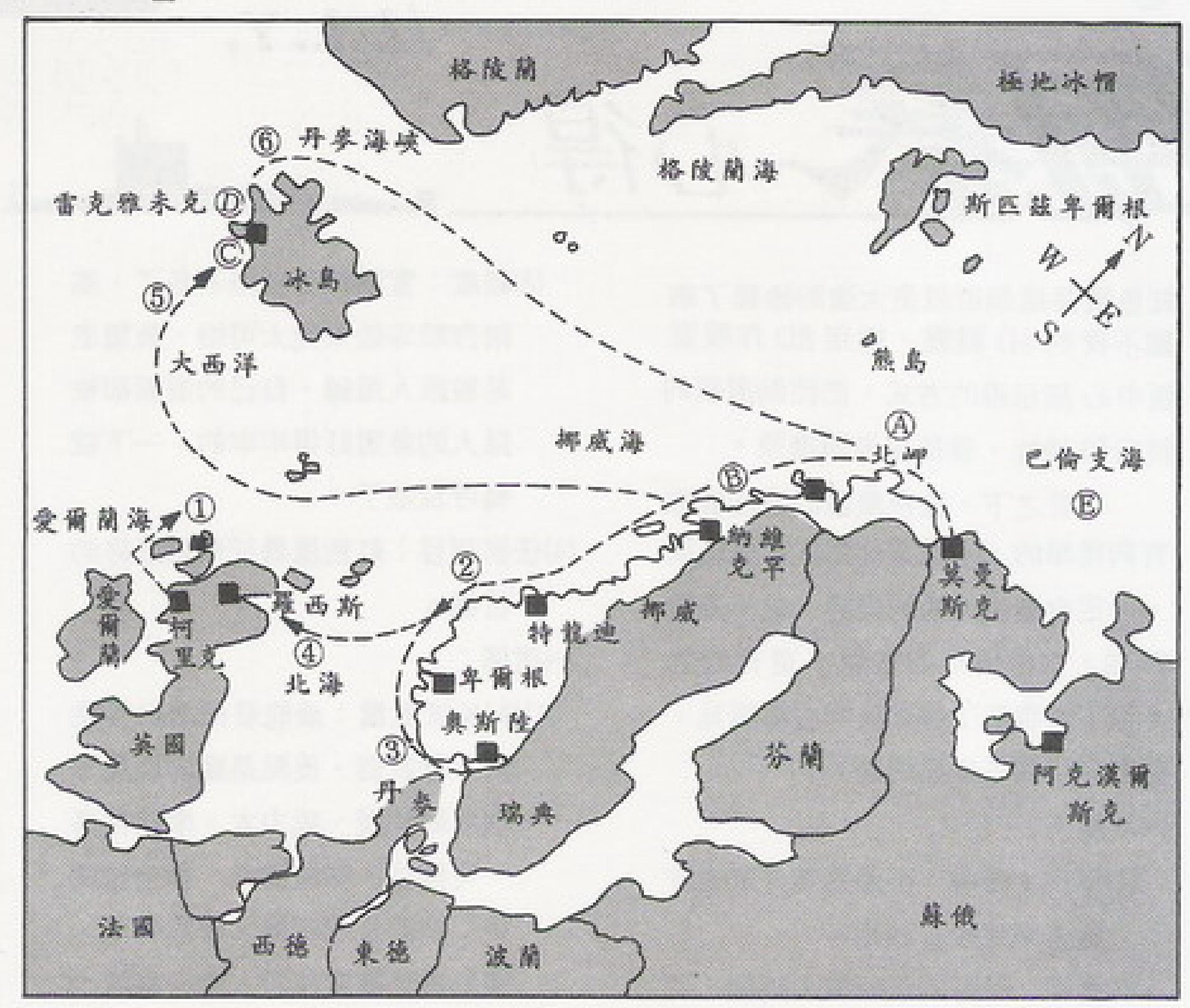
⑴任務區分：紅色暴風中大多都是一些攔截登陸船團、潛艇的任務，其他的一些搜索任務也大致類似這種性質。

⑵動向分析：敵人每次運動的路徑大部分是相同的，見附圖㈠，標明②～⑥的路徑都是敵人常採用的。



Red Storm Rising





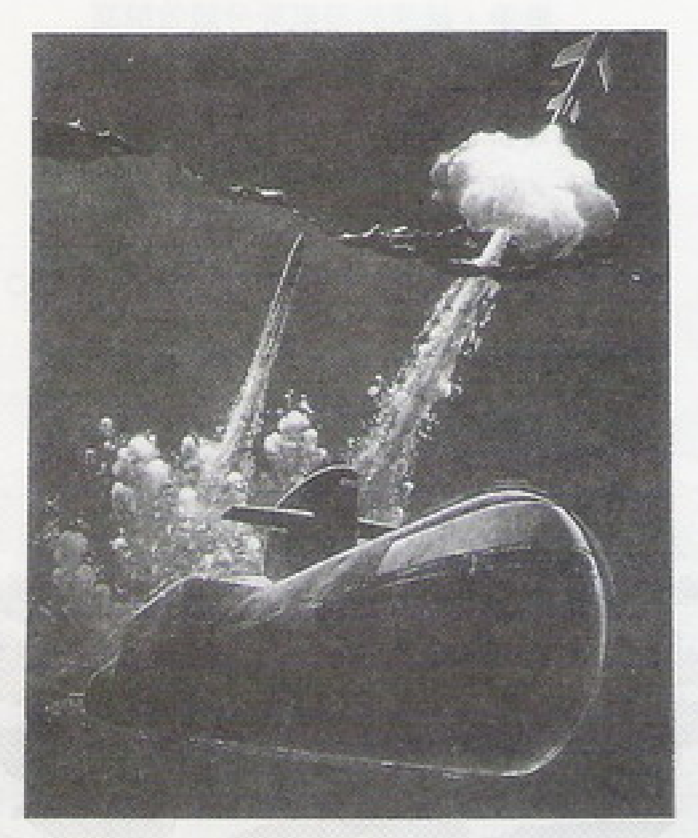
附圖 (一)

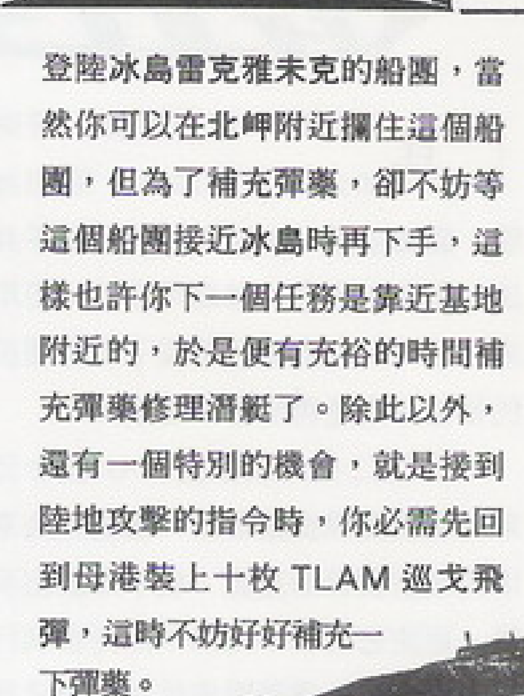
(3)攔截位置：最佳的攔截位置是敵人正前方，不必怕敵人溜掉，像ⒷⒸⒹ都是標準的攔截點。（附圖一）

(4)自己的動向：離開基地時最好採用標明①的路徑，遠離敵人時用全速航行，搜索敵人時用半速，多利用鋸齒狀航行，可加大搜索面積。

(5)戰略弱點：如果說莫曼斯克是蘇俄北方紅旗艦隊的心臟，那麼北岬和熊島間的海域就是它的咽喉了。只要你在附圖(一)中標明Ⓐ的區域守候，一定可以完成大部分的任務。有一次我以海狼潛艇在Ⓐ區守候，六天就結束了第三次世界戰，最後兩天還是用來在Ⓔ區搜索颱風級潛艇。

(6)補給彈藥：除了攜彈量大的海狼潛艇外，其他潛艇是沒有希望一次出海就結束戰爭的，因此補給彈藥就成了很重要的一件事。想要補給彈藥而不至於錯失一次任務，最重要的就是利用機會了。譬如說你的潛艇遠在北岬甚至巴倫支海奮戰而彈藥卻不夠用了，或受了傷，卻接到的任務是攔截



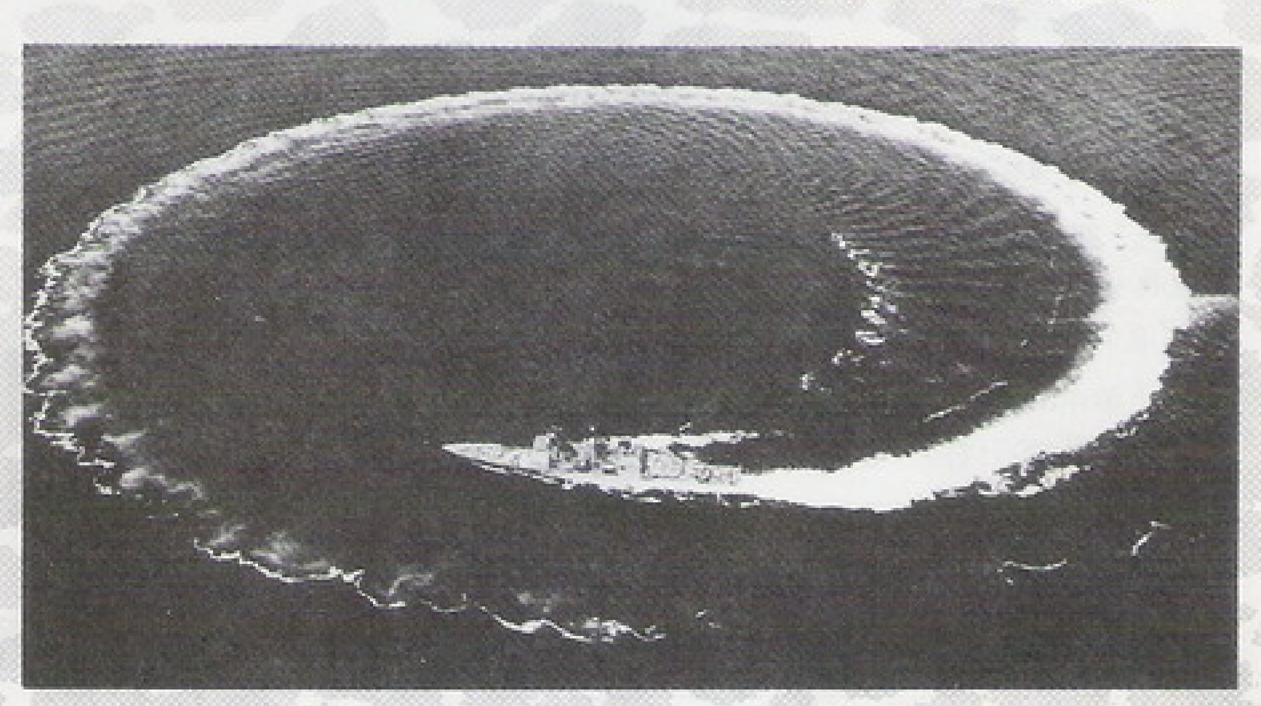


登陸冰島雷克雅未克的船團，當然你可以在北岬附近攔住這個船團，但為了補充彈藥，卻不妨等這個船團接近冰島時再下手，這樣也許你下一個任務是靠近基地附近的，於是便有充裕的時間補充彈藥修理潛艇了。除此以外，還有一個特別的機會，就是接到陸地攻擊的指令時，你必需先回到母港裝上十枚 TLAM 巡弋飛彈，這時不妨好好補充一下彈藥。

(四)戰術：

(1)進入戰鬥：當你攔截到敵人後，戰鬥就開始了，先檢查一下魚雷管，裝上你需要且擁有的武器，接著看看自己的航向、航速、深度是否適當，然後大叫一聲：「我來也！」就行了。

(2)遭遇敵人：如果你的敵人是船團，進入戰鬥時通常都離你甚遠，你可以好整以暇的慢慢調整一番，但如果你的對手是潛艇，那麼也許馬上就要展開一場天昏地暗的殊死決鬥。根據我的經驗，對付船團的策略是以靜制動，而對付潛艇的策略是以動制靜。因為①船團的目標明顯，只用被動聲納就可以完全掌握它的行蹤；而敵人的潛艇卻常常先發現你，不如用主動聲納，大家擺明了混戰



一場。②艦艇上通常都有由火箭攜帶的魚雷，只要你一現身，便有一大堆這種東西飛過來，讓你煩不勝煩，無法安心操縱魚雷。而敵人的潛艇只有魚雷，你卻還有海矛飛彈，佔了速度上的優勢；即使沒有，也是勢均力敵，不會吃虧。③船團中的主要目標艦在遭遇到戰鬥時，總是拔腿就跑。運輸艦還好，跑的不太快，而且沒有反制巡戈飛彈的能力；航空母艦可不一樣了，跑的飛快，反制力強，又有直升機甚至潛艇護航，當你解決掉那些護航艦後，航空母艦可能早已逃之夭夭了。彈道飛彈潛艇見了你雖然也會逃，但如果你不用主動聲納找出它來，只會讓它逃得更遠。

⑶潛近船團：敵人的陣勢，運輸艦、航空母艦總是躲在護航艦隊後，如圖㈡㈢所示，當你基本上判定各艦的位置後，便躲到水溫層下，等接近主要目標艦 20 千碼左右時，就可發射魚雷了。當然如果你是由後方追趕，最好在 10 千碼內發射魚雷。

⑷遭遇潛艇：你和敵人潛艇常常是出乎意料之外的接近，所以當你聽到敵人魚雷發射的聲音時，就應該打開主動聲納，找出敵人的行蹤。這時你最好以三級動力也就是 15～18 節航行在水溫分層之上，並以 10° 舵繞圈子，這樣可以消滅死角並保有相當的機動性，至於留在水溫分層之上那是因為在你下方的潛艇遠比在你上方的潛艇容易偵測到，這是聲波折射的關係，當然敵人也是這樣想。你遇到敵人潛艇的情形通常如圖㈣所示。

⑸火力分配：你的武器有魚雷、魚叉飛彈，巡戈飛彈、海矛飛彈和刺針飛彈，敵人的艦艇有大有小，有遠有近，因而你便面臨了火力分配的問題。如圖㈡的情形中，如果你有巡戈飛彈，你就可以暫時不用理會A、B兩艘運輸艦，先用魚雷解決掉C、D、E、F四艘護航艦，再慢慢對付運輸艦。否則的話，最好如圖㈡中所示的方法較保險，先射出①②③三枚魚雷，①號對付A，②號對付B，③號候補，再不夠還有④號，⑤⑥⑦⑧號依此類推。萬一那艘艦艇中了一枚魚雷還不沉沒，馬上可以再補一枚；如果沉了，就攻擊下一目標，既保險又節省彈藥，等你技術純熟後，便可以讓所有敵艦幾乎在同時中彈。

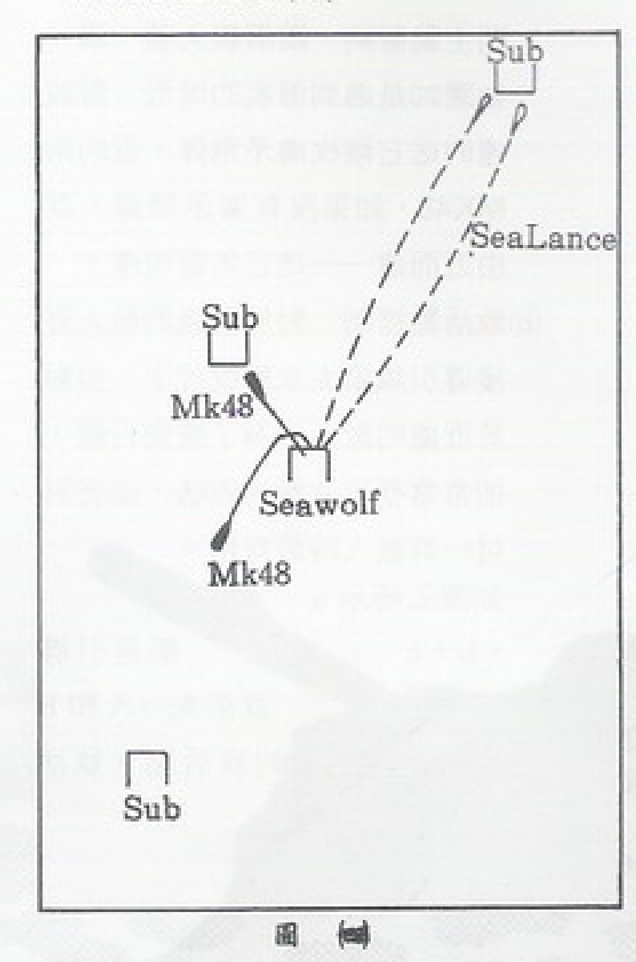


圖 ㈣

運輸艦 A B ① ③ ② 20kds ④ C D ⑤ ⑦ ⑥ E F ⑧ Seawolf

圖 ㈡

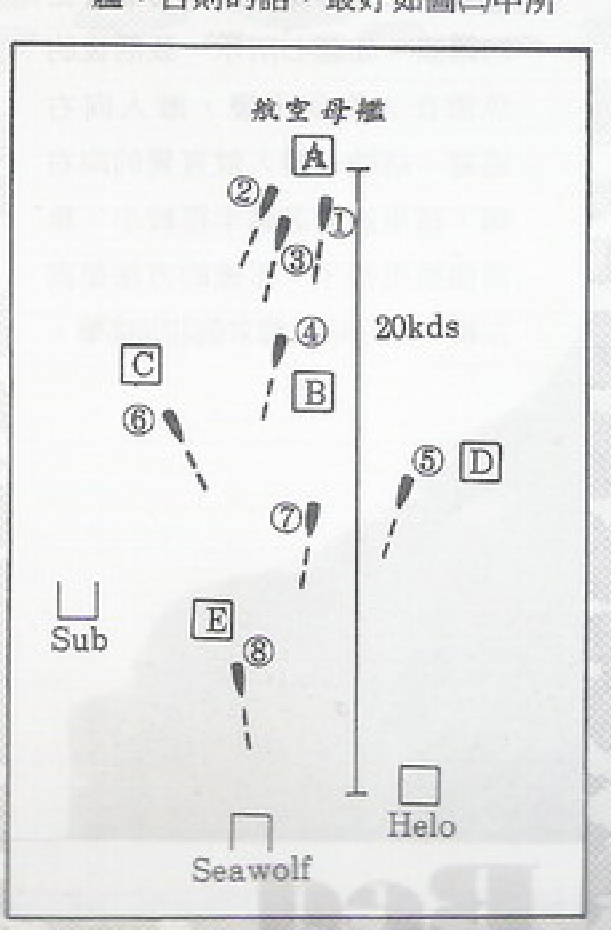


圖 ㈢

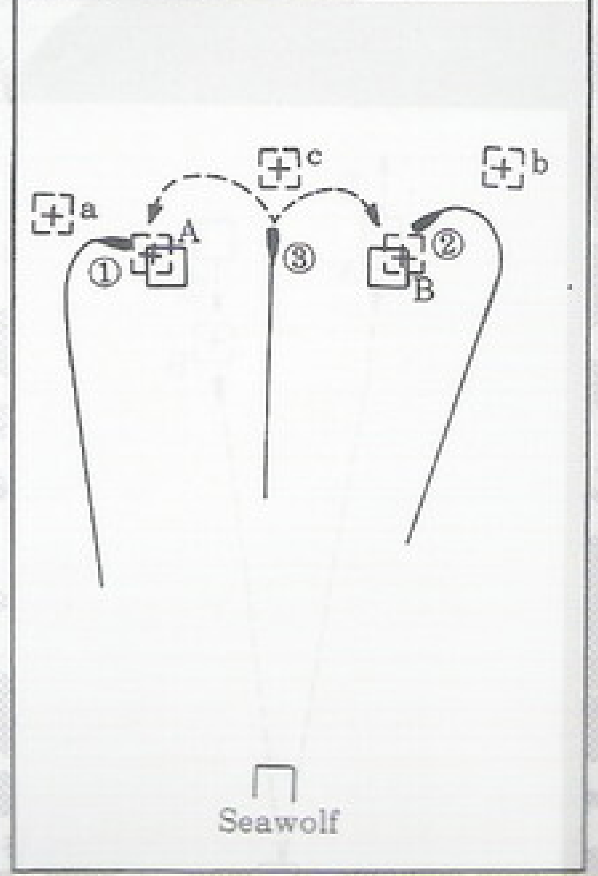


圖 ㈤

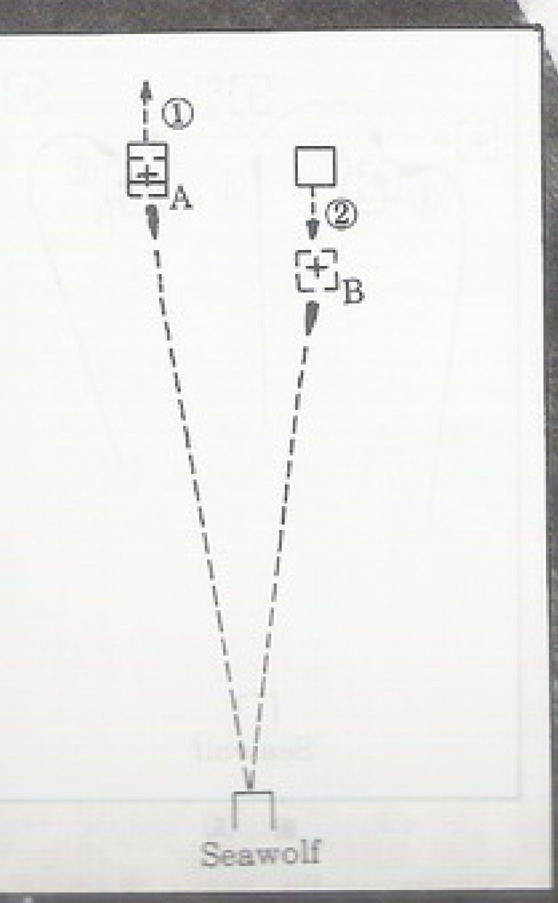
紅色風暴

又如圖(三)的情形較麻煩，巡弋飛彈對航空母艦不一定管用，而且又有直升機、潛艇護航，航空母艦逃得又快，所以非用圖中的方法不可。方法是先不要理會潛艇、直升機，除非它們找上你，你只要靜靜的躲在水中，發出魚雷偷襲航空母艦和護航艦，然後浮出水面攻擊直升機，最後打開主動聲納，跟潛艇大戰一場。如圖(四)是遇到潛艇的情形，對較遠的送它兩枚海矛飛彈，近的用MK48，如果沒有海矛飛彈，就由近而遠一一送它魚雷嚐嚐。

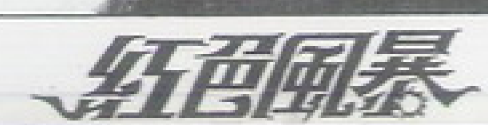
(6)致活點控制：對於遠處的敵人直接導引魚雷去攻擊就行了，但對於近處的敵人，為了掩飾行蹤，卻常常要用欺敵的方法，這在對付一群敵人時最有用。如圖(五)所示a、b、c都是引導致活點，A和B的致活點。致活點越近目標越不容易被干擾，如果你能使魚雷在加速到60節前擊中目標，那麼你的技術已經高明了。在階段中，也要設定好魚雷是向上或向下搜索，以免到時候手忙腳亂。另外當你設定新的致活點時，代表致活點的方框會消失，但你只要改變一下顯示畫面的範圍，方框又會出現，在此要聲明一點，說明書中說一次最多只能控制四枚魚雷是錯的，最多能控制幾枚我也不清楚，不過我想八枚就很讓人忙不過來了。當發射飛彈時，如圖(六)所示，對於遠離的①致活點放在A就行了，但對接近的②，卻要放在B才安全。

(7)致活後控制：致活後控制的目的就是幫助魚雷克服敵人的欺騙，並找到敵人。其中功力的高低就看個人的經驗和智慧了，尤其是一次要控制好幾枚時，更是考驗一個人的靈敏和頭腦。補充一點：Shift+F5鍵除了可致活魚雷外，也可令其直線行走。另外如圖(七)中的情形是一般人可能會犯的錯誤。如圖(七)所示，致活後的魚雷在A點受干擾，敵人向右逃避，這時一般人就直覺的向右轉，結果船的迴轉半徑較小，魚雷便被甩掉了。正確的方法是向左轉，正好給敵艦來個迎頭痛擊。

(8)纏鬥技巧：想要一邊操縱數枚魚雷攻擊敵人，一邊躲避敵人的魚雷，恐怕非得有像章魚一樣的八隻腳才夠用。這裡提供一個小心得，也許能讓你專心戰鬥，不必對蜂擁而來的魚雷太耽心。方法是：以第三級動力前進，以15°（直線速度15節時）或10°（直線速度18節時）舵角轉圈子，隔一段時間放些誘餌，被鎖定時放噪音浮標，只須注意不要讓敵人魚雷在你正前方或正後方，你就可以躲過大多數的攻擊，而且那些陸續放下的誘餌和噪音浮標，可以構成一個迷魂陣，讓敵人的魚雷繞來繞去。最大的好處是在這種情形下魚雷控制線不會被扯斷，使你可以安心的搖控魚雷。



Red Storm Rising



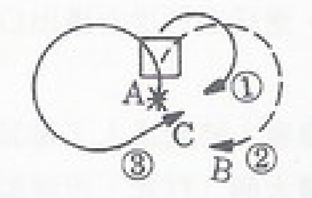


⑼地形影響：深海中聲音傳導能力有高有低，有時需要注意一下。淺海中深度有深有淺，最好遠離為妙，千萬不要想利用它，否則會死得不明不白，畢竟你只有一個人，想要模擬一艘一百多人的潛艇是無法面面俱到的。對於冰山也是如此，不要眼紅敵人的潛艇利用它來躲魚雷。

⑽最後的搜索：當你把畫面所有的敵人都消滅後，戰鬥卻還不結束，這時有四種可能。①有敵人的魚雷仍在作用，②天上有直升機你看不到。③有敵人的潛艇躲在暗處。④敵人逃出了你的偵測範圍。如果是①的情形，仍舊加速到極速，專心躲魚雷。不是的話，就先逃出水面，打開主動雷達，主動聲納搜索一番，沒有直升機再潛入水中，留心一下有沒有低聲波傳導區，都沒有的話就猜猜看敵人可能的逃逸方向全速追去，用雷達也許會有所發現。

㈤績效、勳章和損害

當你結束戰鬥後，便會列出對敵人軍力的損害，損害越大，績效越高。（不過非任務目標並不能獲得多少績效），績效高便能得到勳章。因此如果你的目的是結束戰爭，那麼對任何敵人都不要放過，如果目的是勳章，卻不妨細水長流，才能拖久一點。目前我以Permit級實戰狀況最高可得到海軍十字勳章，如何才能更上一層樓，得到國會榮譽勳章，還望各位戰鬥英雄不吝指教。



攻略

街頭歹徒威脅都市安全　終極警探

文/孫維德

後半攻略 CLEANSTREETS OPERATION

相信各位玩終極警探時，最煩惱的人便是第五關的後半部。當英勇的海利把兩位日本空手道高手和持刀的武士宰了後，便會看到一粒「球」滾到左邊的門。而後「砰」的一聲，門開了，正高興時，海利卻跟著倒地了。為什麽呢？原因是爆炸的威力太強了。因此，在打倒持刀的武士後，應立刻跑向右邊的出口（最好是與武士在靠近右門的地方打鬥，如此才最保險），如此一來爆炸便不用怕了。進入炸開的門，便會遇到一位比海利高二倍的壯漢，相信無論你的技巧有多好，功夫有多深，花招有多麽多，你還是對他「莫法度」，反而是他把你當作小孩打。所以當你剛進入此畫面時千萬不要驚動他，否則…。慢慢的靠近在畫面下方的「保時捷」跑車，然後走到車子的前面，面對車子的引擎蓋，然後再用正面踢（即搖桿向右斜上），多踢幾下，你就會發現車子竟然被你踢爛了（太誇張了！），而那位壯漢便會跪下來為他的寶貝車子而痛哭流涕。此時你需儘快的跑到他的前面，用你的正面踢將他踢倒，然後再儘快跑回車子前面再踢幾下，他又會跪下痛哭，你再去踢他，如此反覆幾次，他便會不支倒地了，而左邊大樓的門也會隨之而開。注意！當你被壯漢盯上的話，千萬別逞強跟他硬拼，應該立刻從右邊出口逃出去。

好棒喔！終於進入了毒品總部，先將「傻大個」打死，再將製作毒品的人幹掉！然後面對著做毒品的桌子，用力一踢，如此靠在樓梯間的毒品便會燃燒，而海利所需要尋找的一百公斤毒品也會消失。剩下的只有「大頭目」了，但他手上的槍卻是致命武器。慢慢地上樓梯，等頭目一開槍，便向後退，如此重覆，頭目便沒子彈了，而他也會跪下來苦苦哀求你。千萬不能放過他，用正面踢，踢他三下，再撿起他身上的毒品拿去垃圾桶中焚燒，如此任務便完成了，但禿頭上司卻叫你「get out！」！。

在下順便教各位幾招技巧：

1.當你把罪犯擊倒後，趁他要起來時，立刻再上前補他一腳直到他真的倒下，如此你便可毫髮無傷的撿起他的毒品。

2.面對兩人一起攻擊時，先專心對付一個，除非你經驗老到，否則兩人圍攻的滋味是不好受的。

3.在罪犯丟東西的那一畫面，先躲進木柵欄裡（即畫面中間）如此便不怕樓上的丟下東西了。此時拿「球棒」的罪犯可能會跟你一起擠，快利用這個機會多補他幾腳！

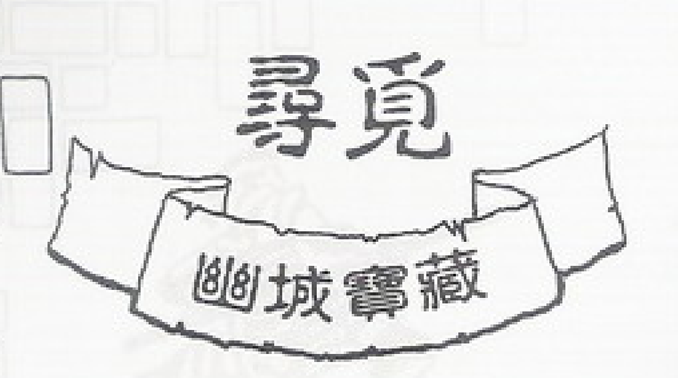
4.機車那一部份時，千萬不要停留在原地和罪犯打，應盡量跑來跑去，否則被撞到是很慘的。

5.因為海利一次最多只能拿30kg的毒品，所以最好打完後便快拿去燒。

6.最後介紹一招怪招：在遊戲中會有三個地方有垃圾桶（不是燒毒品的），當你站在桶子的這頭時，有時罪犯會從桶子的那頭走過來，等他一靠近便可用正面踢使桶子移動，便可將罪犯打死。雖然這是海利唯一的武器，但是千萬不要想靠「它」來解決罪犯，因為筆者玩了上百個小時，卻只遇到過三、四次而已。

警察冒險　潛入地下

最後再補充一點，在第四、五關時的地下室，左邊的櫃子可用正面踢踢開，走進去即可進入另一畫面，但小心別掉進下水道。說實在的，終極警探真可說是動作類遊戲的精品，很感謝軟體世界能夠發行這部令人大呼過癮的動作磁片，相信玩過的人都應該知道我說的不是假話！希望各位動作迷能儘早「過五關，斬罪犯」！



(三)遊戲人間

/虬髯客

記得前些時日常常被一個神秘巫師騙到競技場去表演，但是在我窮苦的時候也曾致金相贈，所以這次我決定要當個魔法師玩玩。在酒店打聽到魔法公會在城堡東南方的巷道底，披了件法衣就趕去報到了。

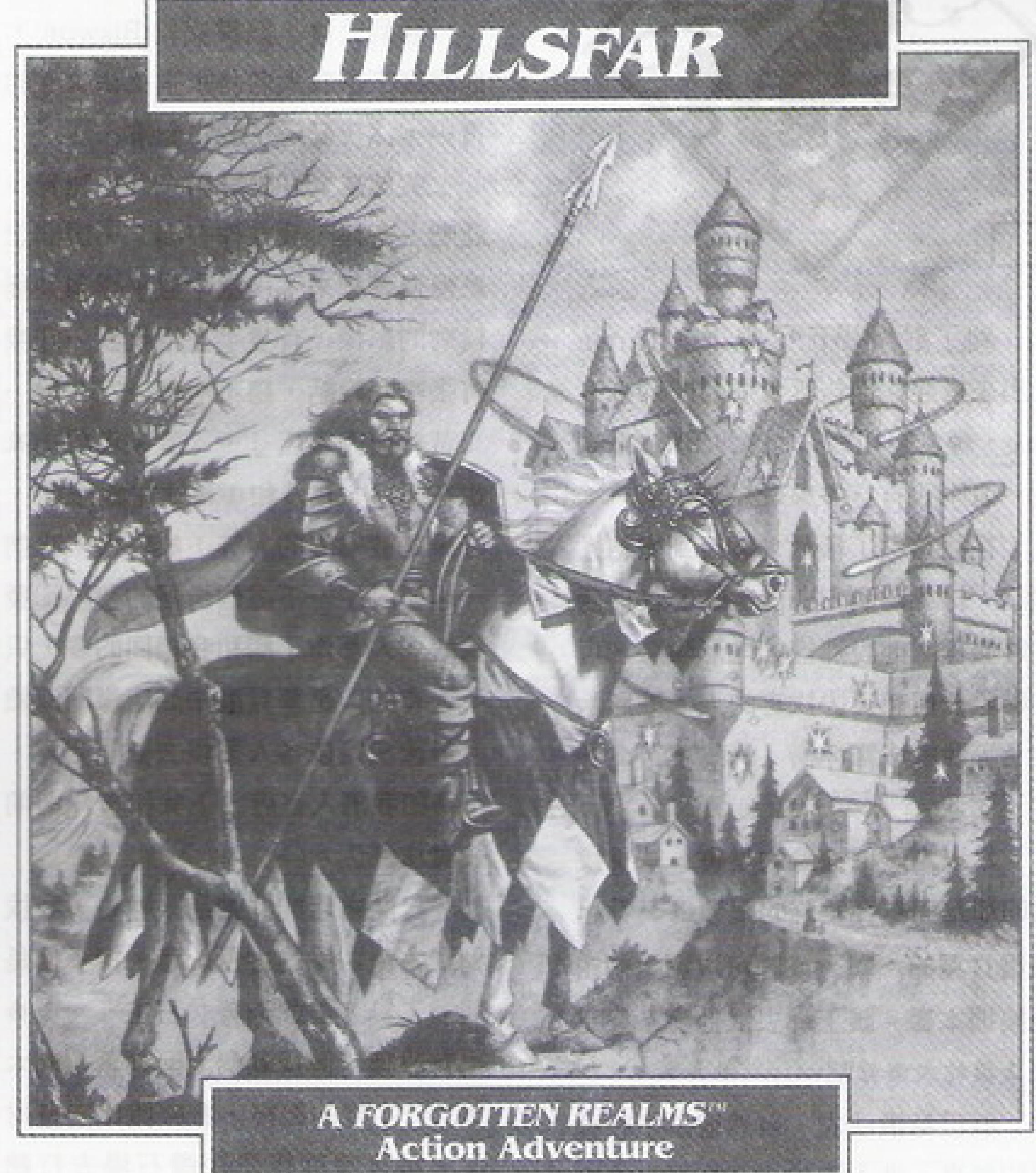
來到魔法公會，「我是魔法公會會長 Biswon，你願意先替我完成一件非常重要的特殊任務嗎？」才剛到就委以重任，夠刺激！「我正在創造一卷具有偌大威力的卷軸，可是缺少了最後的混合成分以致不能完成。希望你能幫我找到合製魔法墨水的最後一種成分材料－大烏賊的墨汁。馬場主人喜歡收集一些稀奇古怪的東西，可以先去問問他。」希望別叫我下海。

向馬場主人訊問有沒有大烏賊的墨汁，他說：「烏賊的墨汁？沒聽說過。不過有個剛打這過去不久的人，好像說什麼大章魚被沖到死龍遺骸附近擱淺了。」烏賊？章魚？不曉得可不可以找到代用品？

在死龍遺骸找到了一堆烏賊的殘骸，可是到底要拿那個部位呢？全部帶走是不可能的。對了，城裡的魔法商店既然陳列魔法用材料，一定也知道如何取得墨汁，切下條觸手給店主瞧瞧。

回到城中，向魔法店店主哀求了半天，他說：「辦法是有，可是你得給我能煉出墨汁的部分啊！快回去把牠的眼球帶來。」墨汁要從眼球提煉？好神秘的魔法。

OFFICIAL
Advanced
Dungeons & Dragons®



再度回到死龍遺骸一看…不見；除地上的血漬什麼都沒有！怎麼辦？聽說三頭蛇穴酒館在這個星期推出烏賊特餐夜宴，上那兒看看有沒有剩下來的眼珠子。

在酒館打聽到馬場主人收藏了許多動物的眼睛－好奇怪的嗜好。給了小費，來到了馬場竟被奚落了一番，不過還是拿到了我要的眼球，道了聲謝就跳了出來。

以最快的速度將烏賊的眼球交給魔法商店主人，請他幫忙取出墨汁。店主人也十分熱心，不一會便交給我一小瓶奇怪的液體。想給些酬金，不過他拒絕了。

回到公會把這瓶液體交了出去，Biswon 這下子就可以完成最後的部分，把咒語抄寫上去。為此，他贈了我1000金幣以示謝意。

「最近有本記述毀滅和邪惡黑暗的古書將出現在馬場，去把它帶回來，我會好好答謝你。」不知道這本書有沒有記載一些奇怪的法術？

在馬場得知差不多一個星期以前，有人來兜售一本怪書，不過被馬場主人拒絕了，因為他不信邪。馬場主人建議我到書店（Book store）去看看。

書店老板也說幾天前確實有人來賣一本相當珍貴的書，雖然那本書很有意思，可是他不願涉及任何跟魔法有關的事物，所以就算了。那個人又說要到魔法商店試試看。

到了魔法商店，店主也說那人曾經來過，而且曾告訴那人城內魔法書的交易市場並不多，後來因為價錢談不攏而作罷。不過店主記得曾經在射擊場看過這個人。



到了射擊場玩了幾下，Tanna又出來搭腔。他告訴我那個人叫 Eclipse，經常可以在三頭蛇穴酒館看到他。還叫我有空多來玩幾下子。

在酒館點了杯酒，然後到處聽人閒話，結果聽到 Eclipse 藏了些東西在廢墟裡。他說那裡的地形險惡，可以嚇阻任何想要去找它的人。地形險惡？等我練成飄浮術，再寬的峽谷也擋不了我。

本以為廢墟裡藏的是書，結果找到的卻是串有金垂飾的銀項鍊，看起來蠻貴重的。嘿，或許可以拿這個跟他換那本書。該上那去找他呢？還是回三頭蛇穴酒館吧。

既已身披法衣，自然增添了股神祕的氣息。進入酒館決定施展魅力來迷老板娘，一迷之下她找來了 Eclipse。（真有效！）Eclipse 已猜到我去過廢墟，也拿到了東西，他要我備好項鍊和500金幣到龍穴酒店碰頭。幸好我平日省吃儉用，500金幣身上還有。

在龍穴酒店還是用老方法找來 Eclipse，看他皺著眉頭完成交易，還真有點怪不好意思的。

回到公會，把書交給 Biswon，他說這下子我大名將永垂魔法公會的青史，然後又送了5275金幣。

突然感覺好累好累…好想睡覺…睡吧！奇怪，我在作夢嗎？…房間怎麼慢慢轉起來了…腦中似乎浮現某種輪廓的影像…有隻手在招喚我…好像有張嘴在說話，聽不清楚…它在說…「黃昏搜查書店」…。醒來發現小敏也在作夢，阿玲和小楊站在她床前，好像是被嚇醒的。等小敏醒來，我們一起研討了一下這個奇怪的夢，卻發現每個人都作了個和我相同的夢，只不過有些人是夢見魔法商店鐵門深鎖。最後決定依各人夢境去查個究竟，小楊和我潛入書店，小敏和阿玲則前往魔法商店。

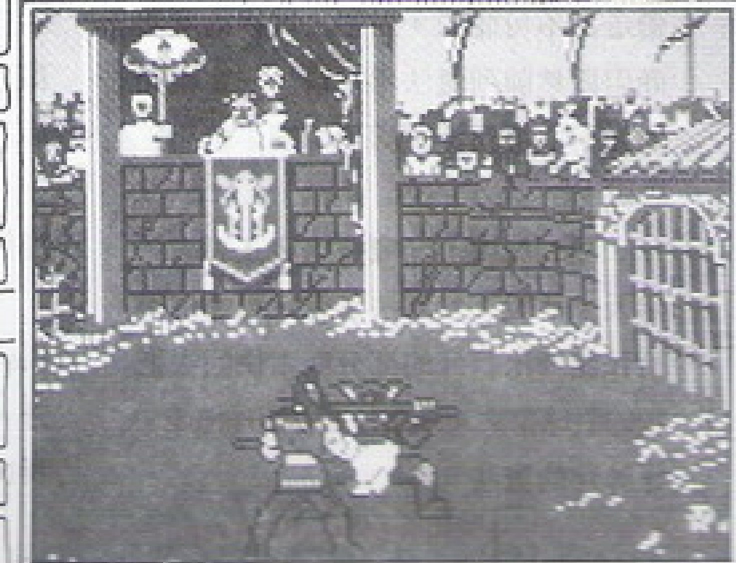
打開書店的門鎖進入搜查，我找到了古色古香的古董玩意，樣子像是開鎖工具，上頭刻著「石主」。小楊也有收獲，他找到個上面刻著「龍穴酒店」字樣的銀杯，看來他比較有財運。稍後我就趕往採鑽石場去打聽「石主」的意義，小楊則前往龍穴酒店物歸原主。

到採鑽石場後不久，小敏隨後跟進，原來她在魔法商店也找到了個刻著「石主」的工具。她說阿玲找到瓶泛紅的濃厚液體，先拿回公會去鑑定。我們在場裡找了半天後，場主出現了，受人之託交給我們一瓶 Diane 的靈藥。靈藥一定有靈效，打開瓶蓋又作夢了。除了上回夢中出現的情節，這次還多了個女人。她說她為奸人所害以致身受禁錮，只有身蒙三重榮耀的魔法師才能解去這道禁制，第一個榮耀是到射擊場大展身手…然後就被「TANNA」這幾個字打醒了。

來到射擊場正巧遇上阿玲和小楊。話說小楊到了龍穴酒店，老板為了答謝他歸還銀杯，所以強灌了他一瓶 Diane 的靈藥，他也作了個和我們一樣的夢，所以就來了；而阿玲回到公會以後，Biswon 告訴她那瓶是 Diane 的靈藥。怎麼這麼多？經歷了相同的夢境，是啟示嗎？我使魔杖，小楊擲鏢，小敏扔匕首，阿玲耍飛錘上場各顯神通，Tanna 嚇的把我們拉到一旁，說就算我們已經得到第一個榮耀好了，下一個目的地是巫師迷宮。

在巫師迷宮又找到了靈藥，在經歷前半相同的夢境後，那女人還說了







她是 Diane 的女兒，希望我們能從惡靈的手中解放魔法塔。隨後我們順便到秘室去裝備魔法鑰匙。

在魔法塔秘室遇見了的黑暗的惡靈，驀地從箱中衝出亮光驅走黑暗，善靈似流矢般出現嚇走惡靈，魔法塔自由了！善靈高興的賜予我們第二道榮耀，要我和阿玲到廢墟，小揚去隱士之屋，小敏去破屋繼續求取靈藥。

阿玲先在廢墟找到靈藥，夢中指示我們前往競技場去打敗牛頭人身怪 Taurus—當然又一路殺了過去。

競技場中又碰到了小揚和小敏，他們也收到相同的指示。在接連幾場勝利後，Diane 授予我們第三重的榮耀。資格是具備了，可是怎麼解除禁制呢？她告訴我們：由於妒嫉心的驅使，Taurus 把她的女兒封在鏡內，（好厲害的妖術！）現在得打探出鏡子到底被牠藏在那裡。她要我上酒館去看看，其他人到公墓去找找看。

在酒館打聽到 Taurus 似乎把鏡子藏在破船，雖然那是牠被我打敗後藉酒澆愁的醉話，不過還是得去看一看。

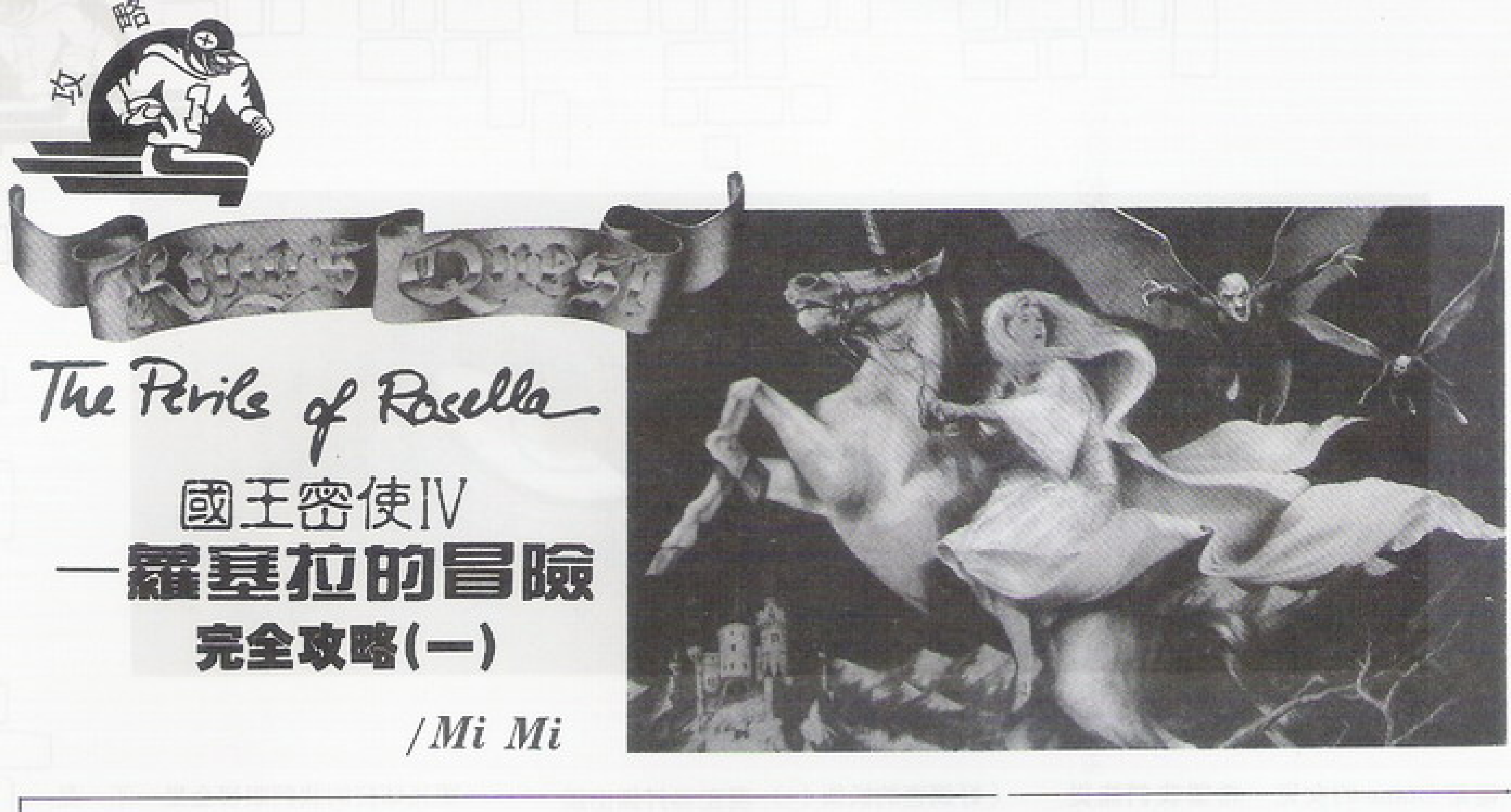
到了破船卻找不到鏡子，只說是被藏在鬼屋。耍我嗎？沒辦法，還是得去。

在鬼屋又和大夥相聚。他們在墓地裡找到一塊墓碑，上面有紅字寫著：到鼠窩酒館去找 Jana。到了酒館又根據情報找了過來。

最後終於在秘室找到了鏡子，大家合力把鏡子打破，解除了附在鏡子上的禁制，Diane 和女兒骨肉重逢後，要我們回公會去領賞。

Biswon 在公會裡交給我們 Diane 的謝禮21500金幣，口中又唸著：「如意戒指依我所願，提昇你的 HP。」一團光球打的我們眼冒金星…不，是神清氣爽。接著又是提到未來的歷程，有點趕我離開的意思…？

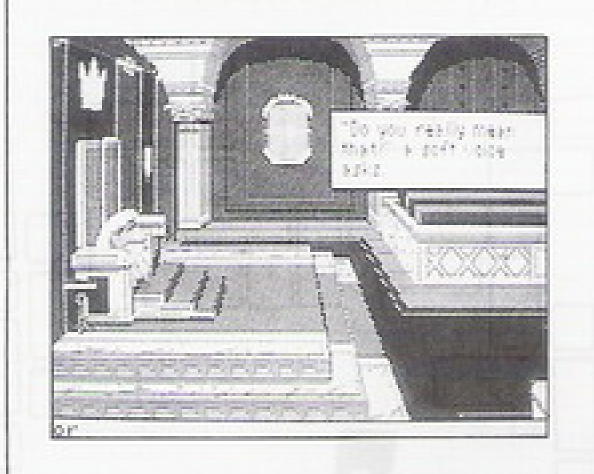
真的，再玩一次就好了！



國王密使Ⅳ —蘿塞拉的冒險 完全攻略(一)

/Mi Mi

一、楔子：盡孝思千里覓神果



望著仙女吉妮絲漸漸飛遠的身影，蘿塞拉一直強忍著的淚水，終於撲簌簌落了下來。

在晶瑩的淚光中，她彷彿見到母后及弟弟正神色憂傷地注視著臥病在床，沈疴難起的父王。念親情切，不由得她心中愁腸百轉、黯然神傷。

「我真的能在沼澤小島上覓得神奇果實麼？即使找到，羸弱的吉妮絲還能施展法力送我回家嗎？倘若不能，豈不是連見父王最後一面的機會都沒有了……。」想到這裏，她心下一片茫然，有些懊悔自己當初為何毫不猶豫地答應仙女，來到這陌生之地……。

儘管蘿塞拉內心焦慮徬惶，但其秉承自父親的那股冒險犯難的血統，却使她不輕易地向宿命低頭。她在心底吶喊著：「無論如何，只要有一絲機會，我都要盡力把握。絕不能讓死神奪走父王的生命，那樣對母后及弟弟，甚至全國的子民而言，打擊實在太大了。」

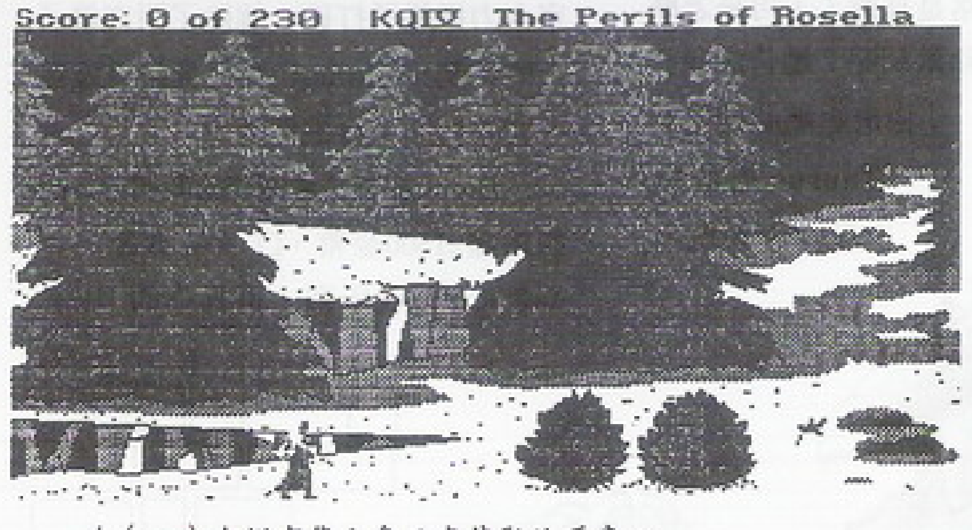
身繫父王安危及王國前途的蘿塞拉，決心揮去心頭的陰霾、堅強地面對未來。她拭乾兩頰珠淚，理了理身上的粗布衣裙，準備探索塔米亞這塊迷幻奇境。

二、樂樂蒂城堡：逢劫難魔堡陷囹圄

蘿塞拉佇立的海灘，西側緊偎著碧藍的大海。有條小河蜿蜒流自東側，經過她的面前而注入海中。她凝目遠眺，北方懸崖陡峭嶙峋、極難行走，而東方碧草如茵，景色秀麗。她暗自盤算了一會，決定朝東前進。

她一路往東而行，經過草地及森林，來到一座礦坑面前。這座礦坑是天然形成的，正好位於一大片針葉林的中央。基於好奇心，她本想進去探個究竟，可是心底總隱隱覺得有些不妥。最後她還是有所顧慮，轉身離開。

續向東走，進入密林。她四下張望，赫然發現右首草地上，有一隻小鳥正在啄蟲。蘿塞拉見那隻蟲兒命在旦夕，心中頓生惻隱之念。於是便走向前去，想揮手趕走那隻小鳥。誰知她一靠近，小鳥即機靈地振翅飛走了，這下倒省事。她俯身拾起了那隻蟲兒〈take the worm〉，順手放入衣袋中。



▲(一)右側有隻小鳥正在使勁地啄蟲。

帶你進入格林童話的另一個世界

拾起蟲兒後，蘿塞拉繼續往東走。東側仍為密林，和方才經過之地並無二致。唯一不同的是右上角有一條崎嶇山徑。她想也許走過山徑後，即可找到沼澤小島，於是便小心翼翼地沿著山徑，往上走去。

命運多舛的蘿塞拉，才剛走過陡



峭的山徑，突然一陣陰風瀰天席地而來。她正想跑開，孰料兩隻面目猙獰的蝙蝠怪已從天而降，粗魯地攫住她的雙臂，將她拉離地面。她嚇得拼命掙扎，但使盡全身的力氣，仍脫離不了他們的魔掌。只見她纖弱的身子被越拉越高，終於隱沒在縹邈的天際間。

▲（二）通往樂樂蒂城堡的陡路。

蘿塞拉被蝙蝠怪帶到一座詭異的城堡裏。在她還沒弄清楚是怎麼回事前，已被架到大廳（Throne room）之中。廳內上首的寶座上，坐著位神色冷峻，目露凶光的仙女；其左側的坐著一位面貌奇醜、高不盈尺的年青人。

蘿塞拉心底陡生寒意，驀地裏腦海中靈光一閃，莫非她……她是邪惡仙女樂樂蒂（Lolotte）！

她心中正暗自叫苦之際，只聽樂樂蒂陰惻惻地尖笑道：「我的小可愛，你們今天為哀家帶來什麼樣的奇珍異寶哇？」

蝙蝠怪喜不自勝地將蘿塞拉帶至樂樂蒂跟前去領賞。

樂樂蒂那雙充滿血絲的眼睛，仔細端詳了蘿塞拉好一陣子，直看得她心裏發毛。



「妳是無意中誤闖哀家禁地，還是我的死敵吉妮絲派來的間諜？」樂樂蒂辭鋒咄咄逼人。

蘿塞拉膽顫心驚，結結巴巴地辯稱自己只不過是一位迷路的農家女孩，希望樂樂蒂能法外開恩。然而樂樂蒂似乎不太相信她的片面之詞。只見其雙眼瞇成一條細縫，尖聲怒叱：

「瞧妳的模樣，絕不至於笨到連哀家的禁地都不曉得。膽敢闖入，必是間諜無疑。給我帶到地牢去！」

蘿塞拉聞言嚇得全身瑟瑟發抖、魂不附體。蝙蝠怪聆聽綸旨後，立刻拘押她前往地牢，關了起來。

▲（三）被蝙蝠怪擄獲的蘿塞拉。

可憐的蘿塞拉，在神志稍微清醒之後，發現自己已經身陷囹圄。她打量四周，發現右角落的天花板上倒掛著一具骷髏，地上亦散落著殘缺不全的肢體。看來已有不少人慘死在此。她越看越是心情沉重，料想不久自己也將步其後塵！

正當蘿塞拉的心情沮喪到了極點之時，忽然聽見蝙蝠怪的腳步聲由遠而近地傳來。她正滿腹狐疑之際，蝙蝠怪已進入地牢，示意她跟在他們後頭一起出去。

蘿塞拉再度被拘押到樂樂蒂面前。只見樂樂蒂露出一副似笑非笑的面容，輕聲細語地說道：「妳真幸運啊，小姑娘。我那寶貝兒子愛德華（Edgar）對妳可是一見傾心哪！他信任妳，在我面前極力求情，希望我能給妳一次機會以證明妳的清白………」。

蘿塞拉滿懷感激地瞥了樂樂蒂身旁那位醜陋的年青人一眼。那人看到蘿塞拉在注視他，顯得有些靦腆羞澀。

樂樂蒂續道：「哀家希望擁有那隻生活在草地上的獨角獸（unicorn）。如果妳能把它帶來給我，妳不但可以恢復自由，同時還能得到豐厚的賞賜。」

她說完後，對著蝙蝠怪下達命令：「帶她回森林去！」

兩隻蝙蝠怪在拘提蘿塞拉回到森林後，即頭也不回地振翅飛走了，剩下她一個人孤零零地站在那條崎嶇的山徑下。此時她不由得暗責自己為何運氣這麼差，尚未找到神奇果實前便惹來殺身之禍。這下還得去找尋什麼獨角獸。人生地不熟的，到那裏去找呢。她思忖了一會，決定循原路回去碰碰運氣。



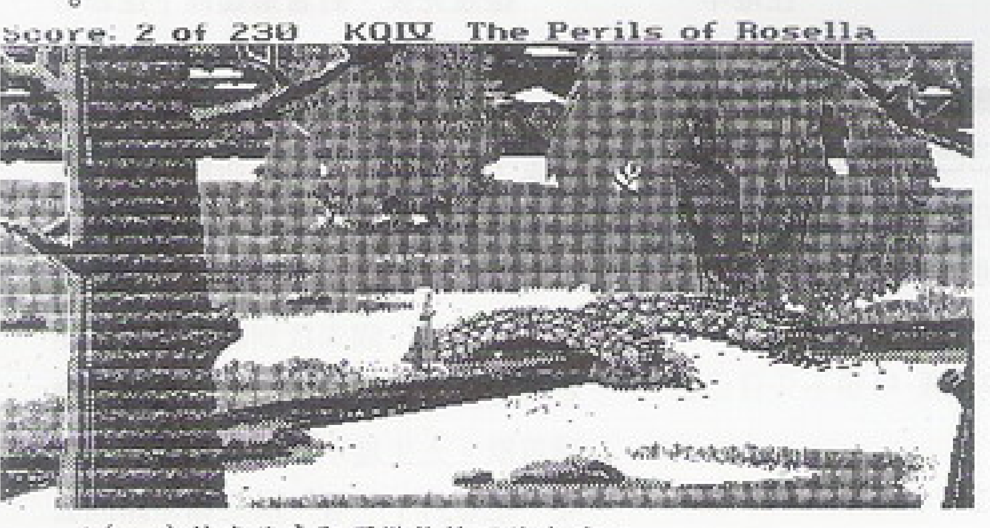
樣貌討人喜歡的獨角獸



三、蓮花池塘：獻初吻青蛙變王子

她一路向西，經過礦坑進入森林，赫然發現正在草地上覓食的獨角獸。她喜出望外地奔向前去，誰知剛接近，生性機警的獨角獸立刻揚起四蹄，絕塵而去。令她好生失望。

蘿塞拉望著獨角獸背影怔忡了一會後，信步朝北走去。遠遠地便看見一條小河潺潺流過林間，有座簡陋石橋橫跨其上。待她走近，突然發現橋下有一亮澄澄的黃點。為了看得更清楚些，她走過小橋，站在橋左下角的河邊觀望〈look under the bridge〉。呵，居然看到一顆閃閃發亮的金球（golden ball）。「不知是誰遺失的，他的心裡一定很著急。」善良的蘿塞拉決定將金球交還給失主，於是她便俯身將它撿了起來，放入懷中。



▲（四）站在此處即可撈拾橋下的金球。

她續向北走，來到一座池塘前面。這座池塘正位於林間，池中盛開著無數高雅寧謐的蓮花。蘿塞拉自從來到塔米亞之後，還是第一次看見如此瑰麗的景緻，因此不由得多瞧了幾眼。此時她突然發現東北角一片偌大的蓮葉上，蹲著一隻大青蛙，其頭上居然戴著一頂黃金打造的小皇冠，不禁令她嘖嘖稱奇。細看這隻青蛙時，她覺得它那雙暴凸眼睛似乎也正注視著自己。正當她看得入神之時，不知怎的，衣袋中的金球居然噗通一聲掉到池塘裏了〈drop the golden ball〉。她焦急地想探身去撈拾之時，只見那隻大青蛙忽然躍入池中，須臾不見踪影。過了半晌，它才浮出水面，嘴裏含著那顆金球。

蘿塞拉不禁喜出望外。但見那隻青蛙銜著金球，游到池塘右上方，撲通跳上岸來。她連忙走向前去，想拿回金球，但青蛙以一種非常奇異的眼光注視著她，似乎在埋怨她為何毫無感激之意！她有些赧然地捧起那隻青蛙〈get the frog〉，只見它雙眼瞪著自己，喉嚨咕嚕咕嚕不知在說些什麼。


▲看，是金球！

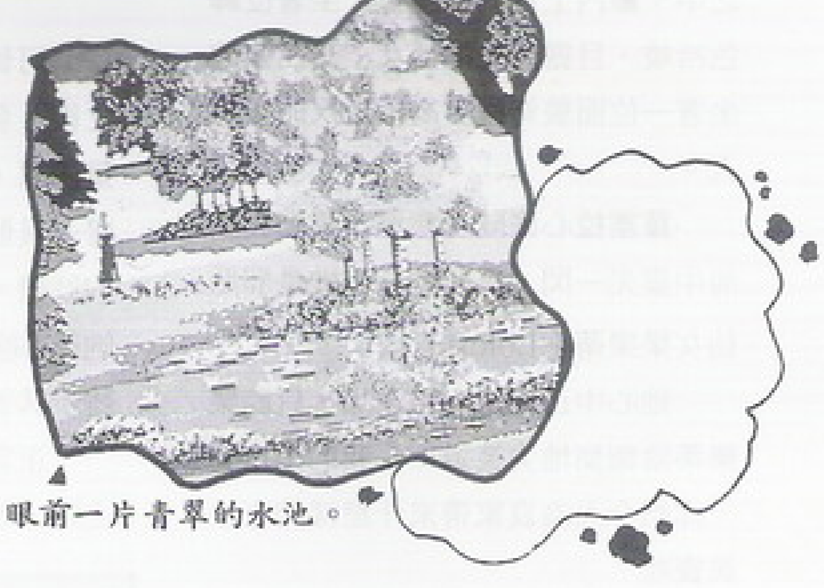
依照王室的禮儀，蘿塞拉應對幫助自己的人致謝，並在其唇上獻上一吻才對。可是這回對象變了樣，換成了一隻青蛙。單看它那綠油油的嘴唇，就會她渾身不對勁，更何況是吻它了。她猶豫了好久，最後還是決定遵循禮儀去做，才不失公主的名媛風範。於是她輕輕閤上雙眼，低頭在青蛙的唇上吻了一下。〈kiss the frog〉

正當她覺得做這件事很愚蠢之際，突然間怪事發生了。她手上捧著的那隻青蛙，居然變成了一位英俊瀟灑，風度翩翩的王子！

▲（五）荷花池塘旁，青蛙變王子。

「妳是誰呢？我想妳應該是一位公主，可惜只是位平凡的農家女孩而已。」王子的語調中流露出極大的鄙夷口氣。

蘿塞拉想對他說些話表示和善，可是又不知要說些什麼。


▲眼前一片青翠的水池。

王子見她沒答話，續道：「既然妳連名字都不肯說，那就罷了。我得馬上離開這兒，喏，這東西妳拿去吧。」

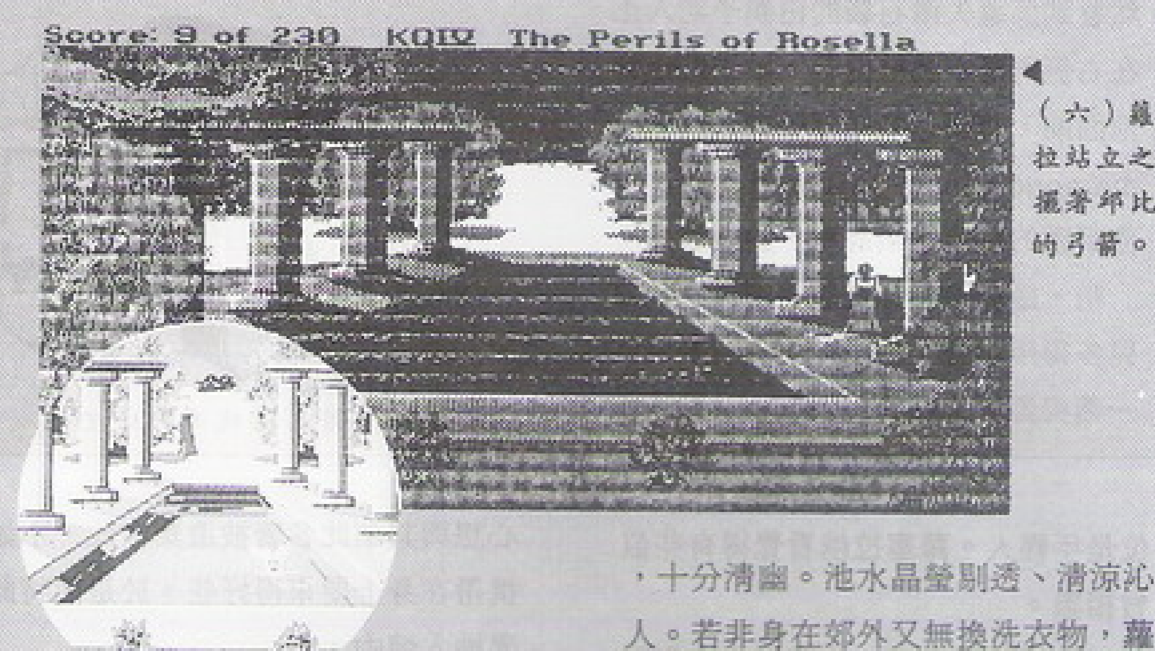
出乎蘿塞拉的意料，他竟然將頭上那頂小皇冠摘下來丟給她。她無言地接了過來後，他便轉身離開了。她見他對平民如此地倨傲，心下有些不悅。走了也好，免得看了生氣。

收好皇冠後，她見那金球還擱在地下，便俯身將它撿了起來〈get the golden ball〉，放入懷中。



四、許願池：忌生人　愛神失了箭

蘿塞拉續往北走，穿過森林後，一座美麗的許願池映入眼簾。水池四周環繞著許多雕刻精細的大理石圓柱，十分清幽。池水晶瑩剔透、清涼沁人。若非身在郊外又無換洗衣物，蘿塞拉真想解衣沐浴一番呢。



◀（六）蘿塞拉站立之處擺著邱比特的弓箭。

▲嬉水的邱比特。

正當她為周遭風景如癡如迷之際，突然自西側飛來一個全身光溜溜，長著一對翅膀的小男孩，赫然便是神話中的愛神邱比特（Cupid）。他飛到水池右岸，放下隨身攜帶的弓箭後，便立即躍入池中玩耍起來。蘿塞拉好不易見到可以親近之人，便走向前去想和他說說話，誰知剛接近，邱比特便嚇得連弓箭都忘了拿即振翅飛走了。她覺得好失望，沒想到連愛神都不理睬她。她看看池畔，發現地上擺著邱比特方才留下來的一把金弓及兩隻金箭，便將它們拾了起來〈get the bow and arrow〉，待日後遇到邱比特時再交還給他。

五、七矮人樹屋：代灑掃　良善終回報

蘿塞拉朝許願池北方繼續走去。走著走著，居然回到了剛才遇見獨角獸的那片森林。她難以置信地再往北走，猛然又看到了方才經過的小橋。這下她真的驚慌失措起來，再也不敢朝北走了。她略微定了定神，決定往東行去。

她向東走了不久，便看到一間依偎著巨大樹幹而建造成的小樹屋。屋前有一具老舊的水車，看上去已經荒廢很久了。水車下方有條小河，正緩緩地流過門前。

▲（七）桌面正中央擺著一袋鑽石。

▲天啊！這簡直是豬窩嘛！

▲七矮人之屋。

那巨樹根幹盤結，環繞著小屋四周。但見屋頂煙囪炊煙裊裊，似乎有人居住。蘿塞拉心裏想，也許屋中主人知道沼澤之事也說不定，於是撩裙涉過小河，來到屋前。她敲敲門，見裏面無人反應，便輕輕推門進去〈open door〉。

映入眼簾的是一間甚為寬敞的餐廳，右首擺著一張大餐桌及數張座椅。左側火爐正熊熊燒著一鍋香氣四溢的肉湯，令饑腸轆轆的她不禁垂涎三尺，但是她並不敢隨意取用。看看四周十分髒亂，正打算動手清理時，忽然瞥見右上角有座木梯通往樓上，便好奇地沿著樓梯爬了上去。

上去後，她發現一間臥房，有七張可愛的小床散列著。床上被褥凌亂不堪，好像從未整理過一樣。她看到這般景象，微微皺了皺眉，便動手整理起來〈clean the room〉。在摺疊好被褥床單後，她走下樓去，先清洗餐桌、碗盤，再從左側工具間拿出掃帚，將地上打掃了一遍。全部料理完畢後，她將掃帚歸位，站在火爐旁邊稍事休息。

過了半晌，自遠方傳來一陣細碎的腳步聲，接著大門開處，魚貫地走進來七位礦工裝束的小矮人。他們各自舀了肉湯後，便到餐桌旁坐下來，開始狼吞虎嚥起來。最後進來的那位，似乎食量奇大，他一個人就舀了兩碗湯。正當蘿塞拉覺得他們根本未注意到她而欲離去之時，那矮人親切地走向前去向她道謝，在詢問她的芳名後邀請她與他們共進午餐。蘿塞拉很高興地答應並在右首一張空椅上坐下來進食。

七矮人喝完湯後，又陸續出門到礦坑幹活去了。「再見了各位，謝謝你們的招待！」蘿塞拉滿懷感激地目送他們離去。

蘿塞拉在他們走後不久，也用餐完畢。或許是因為太飢餓的緣故，她覺得湯味之甘美真是世上少有。正要準備離去之時，她忽然瞥見那張木製的餐桌上，除了狼籍的杯盤外，正中央還擺著一袋鑽石。她猜想一定是剛才邀她進餐的那矮人不小心留下來的，自己得趕緊拿去還他，免得他心裏著急。於是她拿起鑽石袋〈take the pouch〉，向南走出大門，離開房屋。



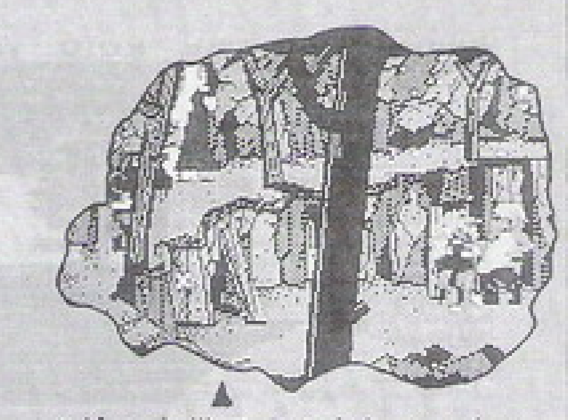
◀（八）蘿塞拉將鑽石袋交還給圖中這位小矮人。



六、鑽石礦坑：歸失物心誠受餽贈

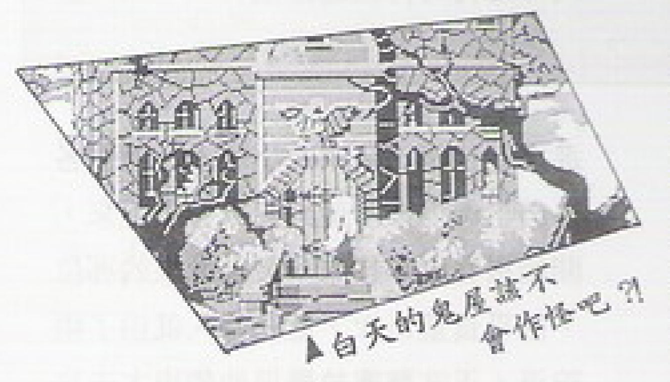
出了大門後，她想起七矮人既然一身礦工打扮，必定前往方才自己經過的礦坑工作去了。於是她朝南往礦坑方向走去。

到了鑽石礦坑，她小心翼翼地沿著小徑走了上去。進入礦坑後，燦爛奪目的鑽石令她目不暇給，但見三矮人正孜孜地揮動鋤鏟賣力地工作著。她仔細端詳了一會，並未發現自己所想找的那位，於是便沿左下角的斜路下來，朝右走去。進入內坑之後，果然看到那遺失鑽石袋的白鬍子老人正在右側角落辛勤挖掘著。她連忙走到他面前，將鑽石袋送還給他〈return diamond pouch to the dwarf〉。他凝重的臉色稍稍舒解，對她說道：「喏，這袋鑽石妳就收著吧。我們這兒多得用不完。對了，這裏有多餘的一盞提燈，妳就拿去用吧。」蘿塞拉接過提燈（lantern）後，那矮人即催促她趕快走，不要妨礙他們的工作。她只得悻悻然地離開礦坑。



▲七矮人在鑽石礦坑辛勤地工作。

七、鬼屋：好文學喜獲名著、開密門垂手得鐵鏟



▲白天的鬼屋該不會作怪吧?!

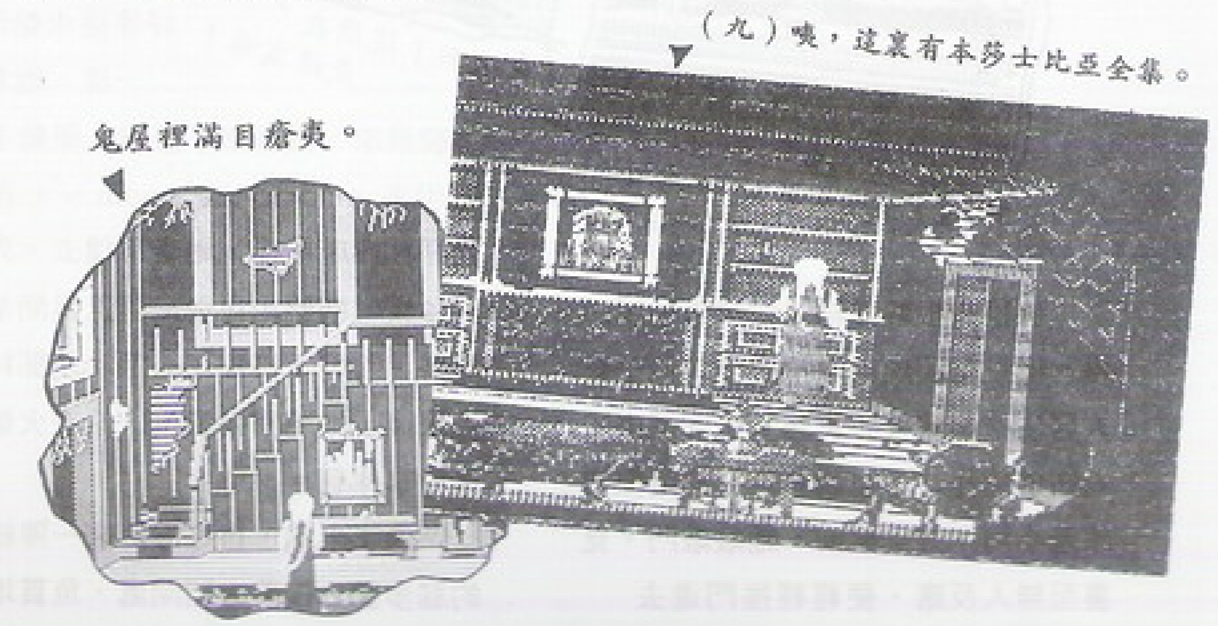
蘿塞拉走出礦坑後，又回到孤清淒冷的個人世界裏。但見四野蒼茫、人跡罕見，心中平添幾許愁苦。她幽幽嘆了口氣，往東行至森林，再折向朝北走去。不久便望見一幢古宅。這棟房子似乎很久沒人居住了，斑駁的牆垣屹立在肅殺的冷風中，惟見風捲殘葉、花落凋零，更添幾分「人去樓空、春夢無痕」的景緻。左右兩側均為荒涼的墓園，屋後隱約可見一大片濃密的森林。

為了尋找神奇果實的下落，她不得不提起勇氣走到門前，開門進去〈open door〉。進入大門後，她發現自己置身在出入大廳（the entry room）中。左右各有一敞開的廳門。樓上亦有兩扇房門，牆上壁紙脫落，蜘蛛網呈星羅密布。大廳右側有座古老的落地型掛鐘，只見擺錘節奏般地振盪著，彷彿正在低吟那悄悄溜逝的往日時光。她不經意地四處看著，發現樓下那兩扇門上方各有一幅油畫像。畫中人物一位是中年婦人，另一位是年輕人。蘿塞拉越看覺得有些似曾相識。

她思忖了半晌，決定進入左側房門看個究竟。待她進入後，才發現裏面原來是客廳（parlor）。與房子裏其它地方比較起來，這裏要算相當井然有序了。不過壁爐因久未使用，致客廳予人一種很陰森的感覺。所有擺設的傢俱皆已相當陳舊，其上佈滿灰塵，一碰觸便四處飛揚。地上鋪設的是來自古老東方的地毯，廳側有一套做工精細的長沙發椅。而兩側書架幾乎是空空蕩蕩，看不到幾本書。由於蘿塞拉平日便養成閱讀的好習慣，所以她走到西側書架旁想瞧瞧有那些好書，結果盡是不入流的低俗著作。失望之餘，她轉身走到壁爐右側的書架前再看看〈look at shelves〉，赫然發現一本莎士比亞全集（The complete Works of William Shakespeare）。她欣喜若狂地將它取出〈take Shakespeare book〉，心想與其讓此名著被遺棄在此，不如攜帶在身上要來得好些。於是便將此書納入懷中。

獲得此書後，不知怎麼她覺得心裏踏實多了。在仰頭深呼吸時，驀然發現壁爐上方掛著一幅年輕女孩的畫像，由於十分逼真細緻，不禁吸引住她的目光。細看之下〈look portrait〉覺得那女孩的眼神似乎投向客廳西首的牆壁上。她走到該牆壁前，凝目注視之下〈look at wall〉，覺然發現一個小門鎖（a little latch）。她伸手猝然一拉〈flip the latch〉，一道密門呀然開啟，令她驚訝不已。

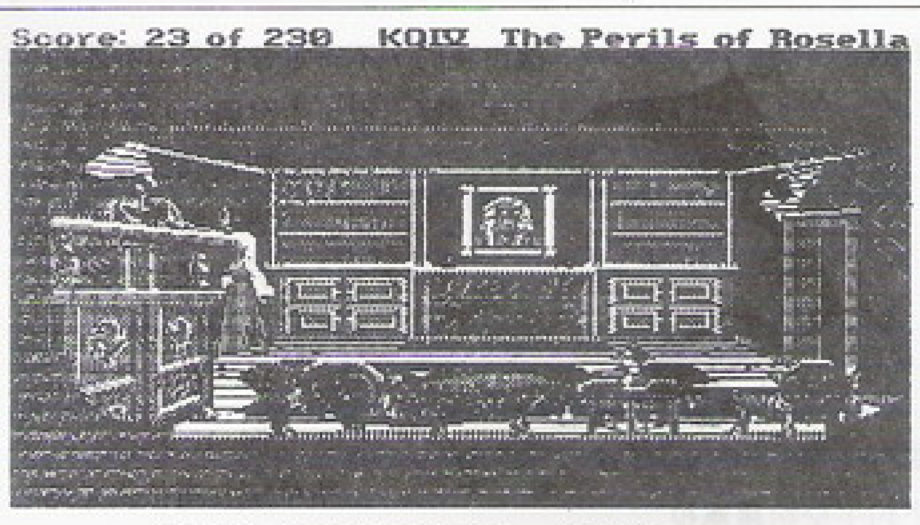
她好奇地走了進去，發現裏面有一座盤旋而上、望之令人暈眩的樓梯，此外，在密門旁斜靠著一柄鐵鏟（shovel）。蘿塞拉想了好久，決定帶走那柄鐵鏟〈take the shovel〉，至於那樓梯，患有些許懼高症的她可是不敢輕易去嘗試了。



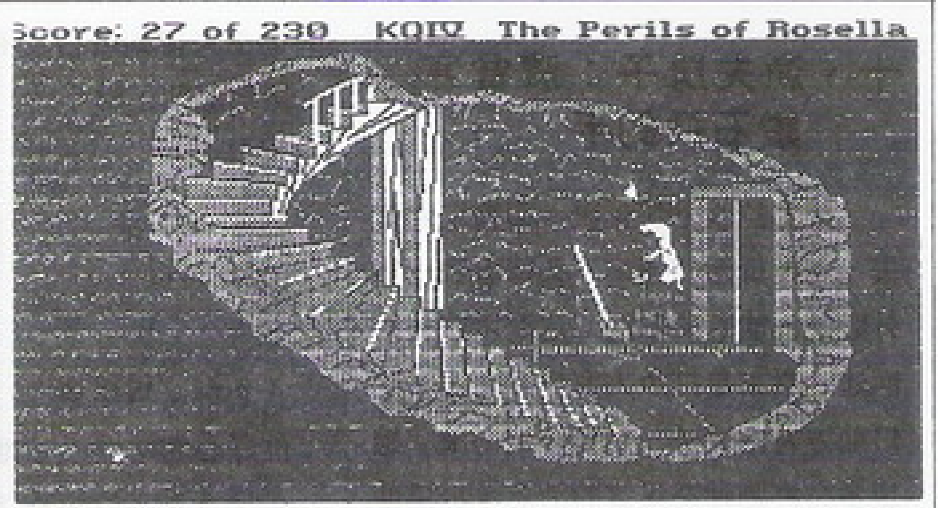
鬼屋裡滿目瘡痍。

（九）咦，這裏有本莎士比亞全集。





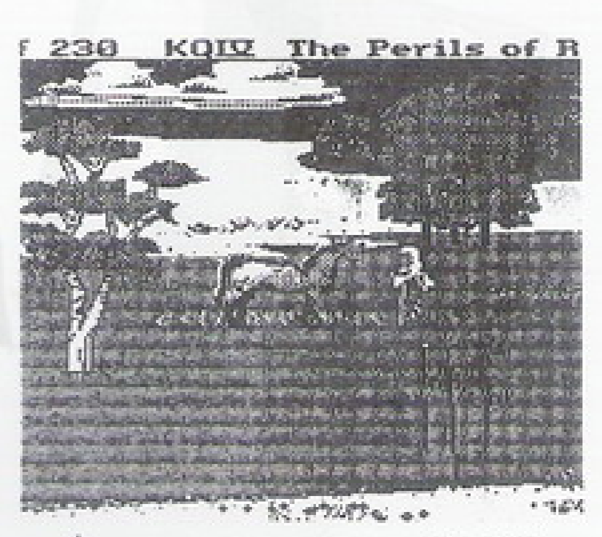

▲(十)鬼屋客廳西牆上有一道密門。



▲(十一)蘿塞拉進入密門後，發現牆角有一柄鐵鏟。

八、獨角獸：射金箭愛心降瑞獸

蘿塞拉取得鐵鏟後，連忙離開那棟陰森的古宅，朝南直走。進入森林後，再朝西前進，經過七矮人的樹屋、森林小橋，來到一大片翠綠的草地。她赫然發現那隻全身帶著灰色斑點、頂上獨角如黃金般閃閃發亮的獨角獸，正悠閒地在草地上覓食。基於上次的經驗，這回可不敢貿然驚動。她躡手躡腳地挨近它，遽料還是被它發現。正當獨角獸奮蹴揚蹄要跑開之時，她猛然想到也許可用愛神的箭來化解它對自己的猜忌。於是她拿起弓箭，對準獨角獸搭弓一射〈shoot the unicorn〉。呵，奇妙的事發生了，那隻原先桀傲不馴的獨角獸，在中箭後居然柔順地站在原地，目光和善地望著她。她走向前去，輕輕愛撫它的肩鼻等處〈pet unicorn〉。看來蘿塞拉在塔米亞，終於交到一位朋友了。



▲(十二)射出弓箭後，獨角獸變得十分馴服。

九、吟遊詩人：為伯樂名著易琵琶

蘿塞拉本想牽著獨角獸去見樂樂蒂以重獲自由，無奈一來無韁繩，二來獨角獸似乎眷戀故鄉，不願隨她前去。她試了幾次無效後，只得轉身離開，朝北行去。才剛走不久，陣陣五音不全的曲音凌空傳來。前方半截濶木上，正坐著一位撥弄著琵琶的吟遊詩人。蘿塞拉走近他向他打了個招呼〈talk to the man〉。他非常驚異地看著她說道：「咦，妳是誰？」蘿塞拉介紹完自己後，他續道：「妳好，蘿塞拉。讓我為妳即興彈奏一首我最喜歡的曲子。」說完立刻輕攏慢捻，彈出一首古老的民謠。可惜他的音樂造詣似乎不太高明，那宛如金屬般錚錚交鳴的曲音震得她耳中隆隆作響。對音樂頗有修養的蘿塞拉，覺得那把琵琶被他如此糟蹋，實在有點暴殄天物。於是決定用莎士比亞全集和他交換琵琶。當她將書交給吟遊詩人時〈give book to bard〉，還以為他不一定會喜歡，沒想到他立即翻開書頁大聲朗讀，似乎對該書內容興趣盎然。過了半晌，他合上書籍望著蘿塞拉說道：「這本書棒極了，使我的生命得以重生。從今而後我不再只是位吟遊詩人，我要成為一位優秀的演員！」他說完話，將曾經形影不離的琵琶交給蘿塞拉並向她珍重道別後，便飄然離開作摘星夢去矣。



▲(十三)坐在斷木上，猶抱琵琶半遮面的吟遊詩人



十、漁夫房子：濟貧寒鑽石換釣竿

蘿塞拉收下琵琶後，繼續朝北走去，然後折西前進，不久便看到一幢外觀極為簡陋的木屋。這間木屋傍海而建，看來是打魚人家棲居之處。門口前方有座堤防一直延伸到海濱。她想多方打聽神奇果實的消息，於是便走至門前開門進去〈open door〉。

▲請妳帶我去塔米爾。

進入後她才發現裏頭擺設和外觀一樣的破舊，有位狀似疲累的婦人正坐在桌旁編織毛絨。

蘿塞拉先禮貌性地自我介紹〈talk to woman〉，再要向那漁婦打聽消息時，沒料到她不耐煩地答道：「妳在這兒幹什麼呢？小姑娘。難道妳沒看見我正在忙嗎？我們家的問題已經夠多了，可幫不上妳什麼忙！」蘿塞拉遭了她白眼後，只得悻悻然離開。

出了大門後，她信步沿著堤防走去。快到盡頭時，她發現一位鬢髮蒼蒼的老漁夫正坐在那兒海釣。看來他今天的運氣似乎不怎麼好。她走近他想跟他聊聊天，孰料老漁夫不太願意跟生人接近，收拾釣具後回頭就走。蘿塞拉尾隨其後，看著他進入方才經過的木屋，心中決定要幫助這對貧寒無依、三餐不繼的夫婦。於是她開門〈open door〉進去，將得自七矮人的那袋鑽石送給漁夫〈give diamond pouch to fisherman〉。

老漁夫得到鑽石後不禁笑逐顏開，吩咐其妻道：「老伴，把我那根釣竿（pole）送給這位好心的姑娘。」她的太太聞言立刻取下釣竿交給蘿塞拉，微笑道：「太謝謝妳了，妳真是我們的大恩人哪！」蘿塞拉謙虛地回了

▲怎麼老是釣不到魚？

幾句後，便向他們告別。做了件善事後，她心裏有不可言喻的快樂。

〈注意事項〉

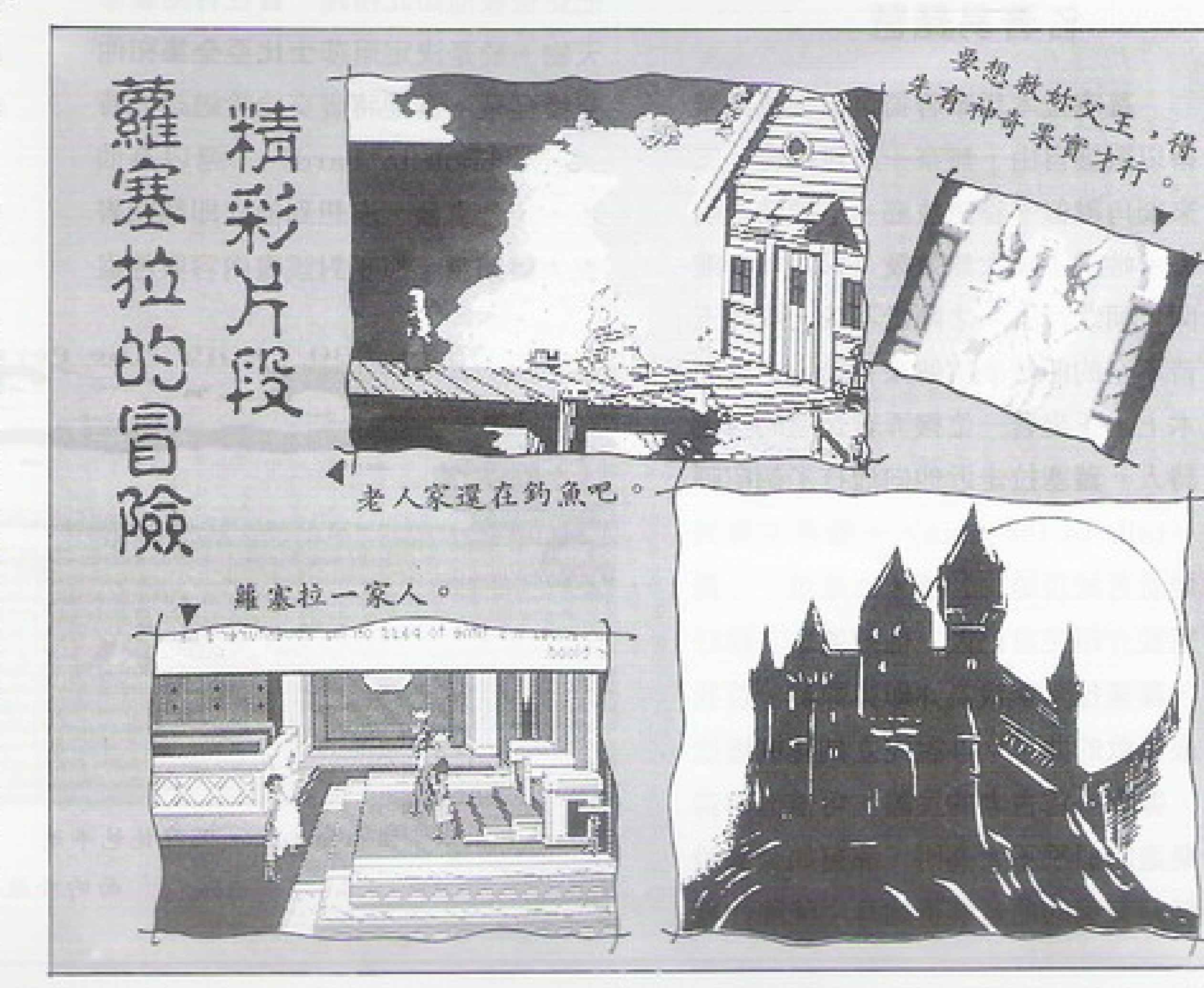
1. 小蟲（worm）、獨角獸（unicorn）、吟遊詩人（minstrel）都是隨機出現的，不一定會在文中所述的固定地區出現，若沒遇上時，請至附近區域尋找或者移動蘿塞拉到另一畫面後再回到原來畫面，保證遇到上述之人物。

▲老漁夫就住在前面。

2. 諸位玩家可依本文附圖找到相關物品。

◀（十四）蘿塞拉將鑽石袋送給漁夫婦

3. 蘿塞拉若不小心掉下許願池，可從北側上岸。
4. 到七矮人房子後，要趕緊打掃，否則等七矮人回家後，將會把蘿塞拉當作闖空門的毛賊而拘捕起來。
5. 走堤防時千萬得小心，莫讓蘿塞拉失足跌落！
6. 詳細地圖請參考軟體世界雜誌創刊號或操作手冊。



要想救妳父王，得先有神奇果實才行。▼

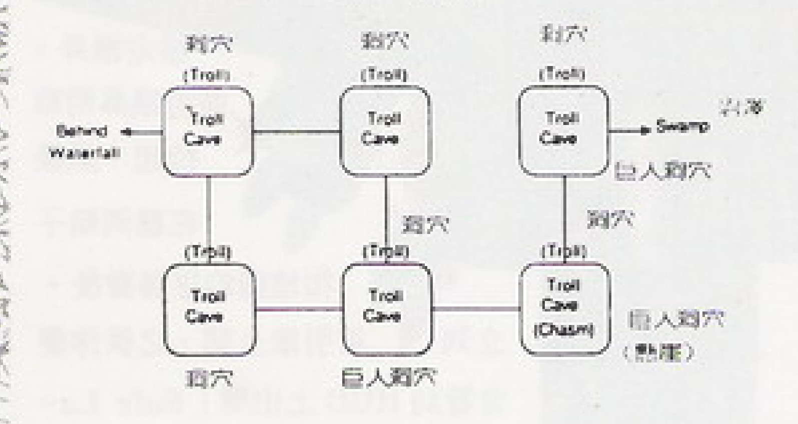
▲老人家還在釣魚吧。

▼蘿塞拉一家人。

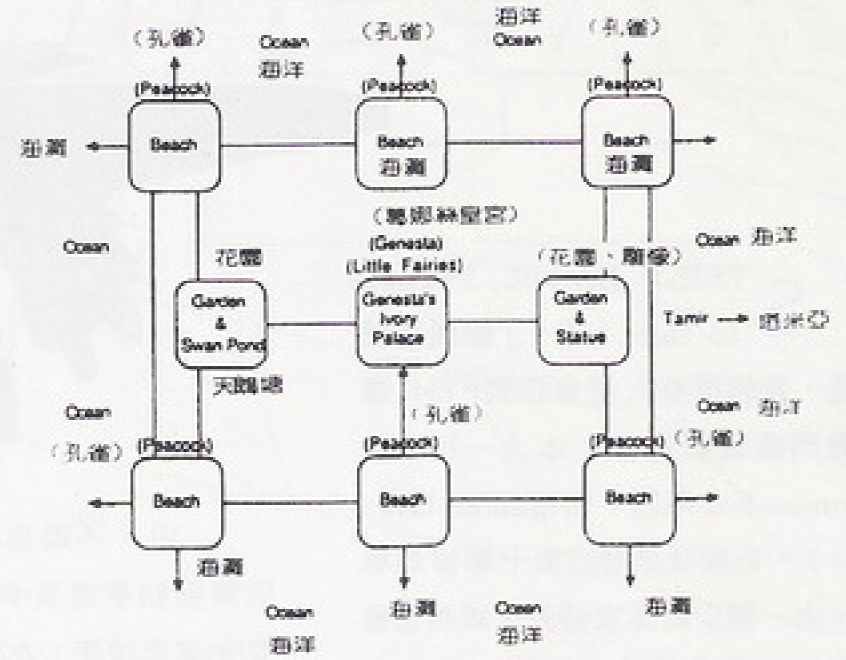


附錄：國王密使IV地圖

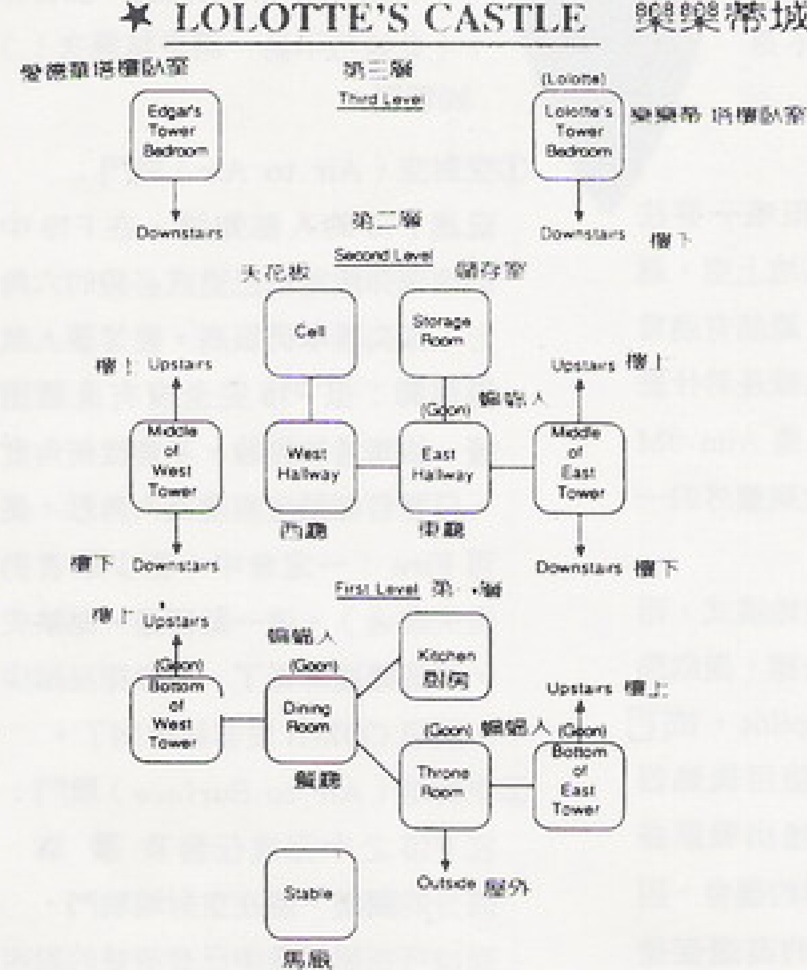
★ TROLL CAVE 巨人洞穴 ★



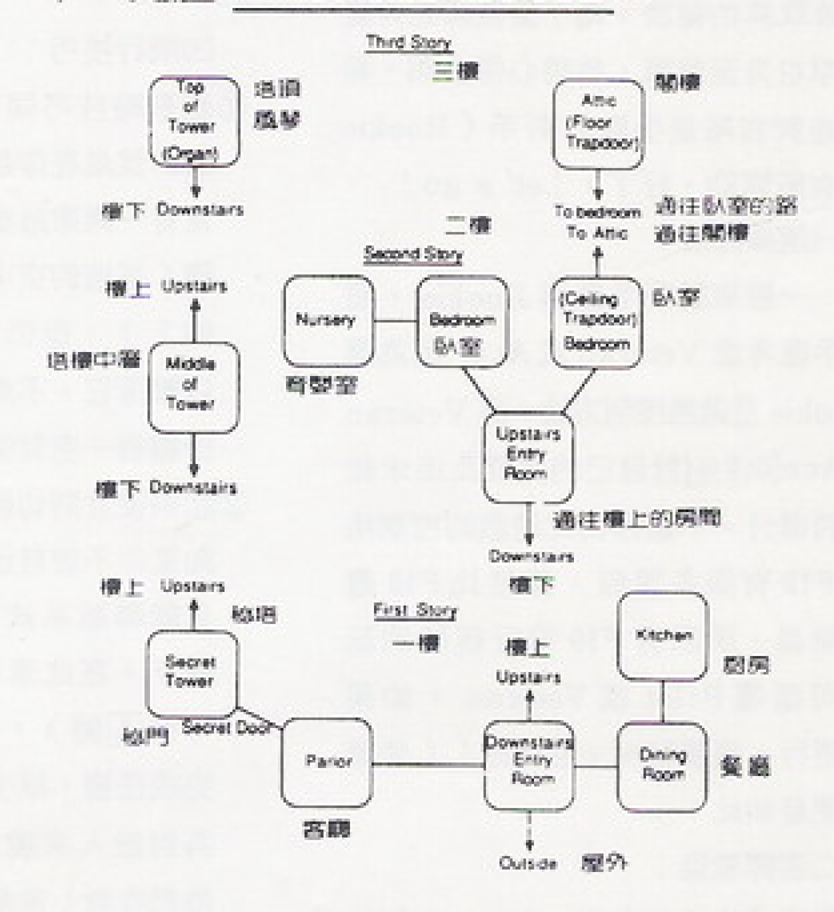
★ 葛娜絲島 GENESTA'S ISLAND ★



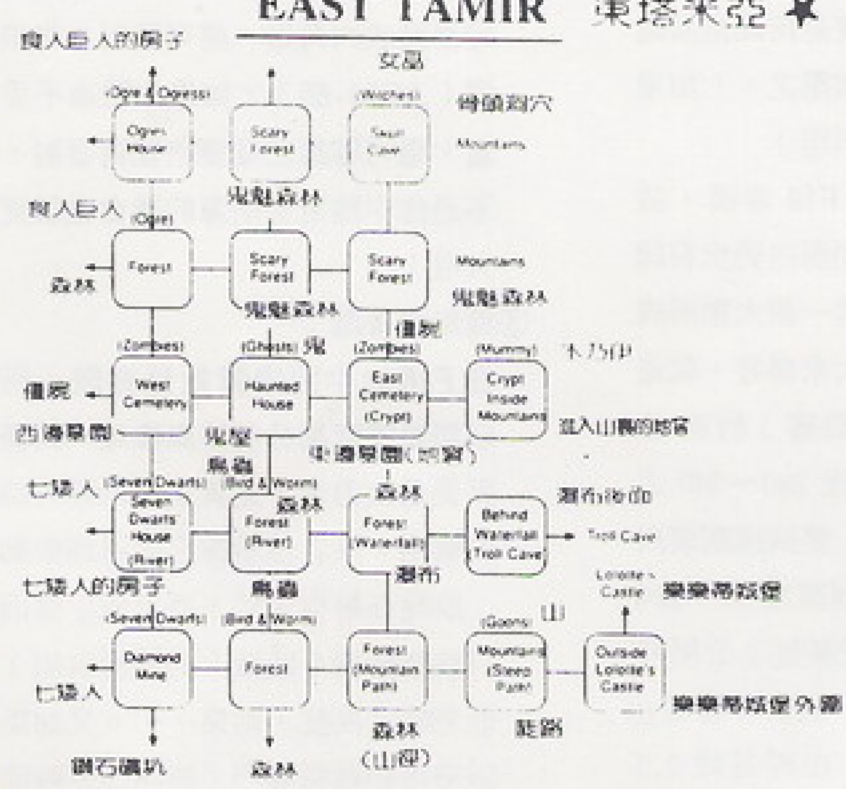
★ LOLOTTE'S CASTLE 樂樂蒂城堡 ★



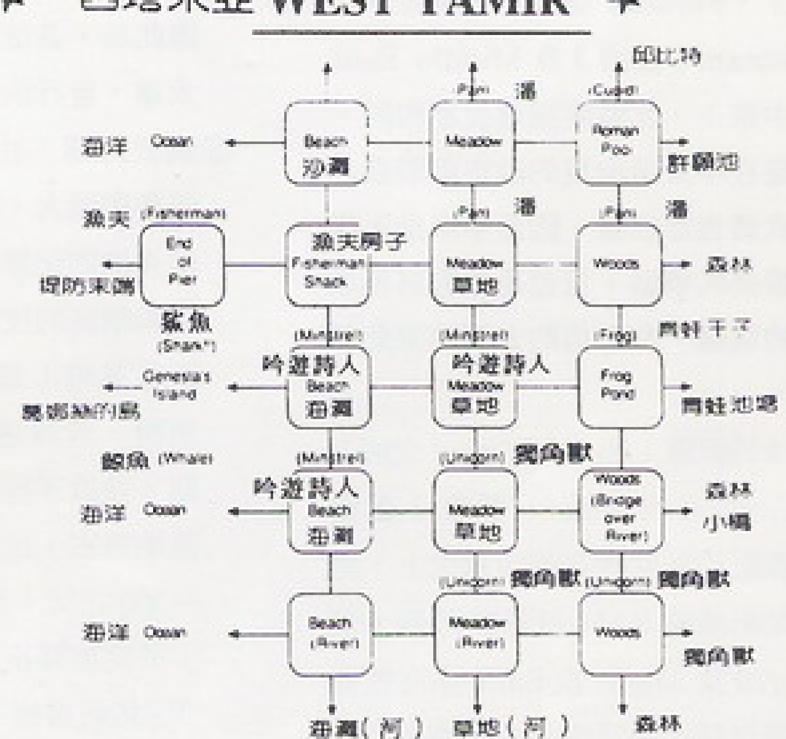
★ 鬼屋 HAUNTED HOUSE ★



★ EAST TAMIR 東塔米亞 ★



★ 西塔米亞 WEST TAMIR ★





F-15 STRIKE EAGLE II 飛行心得

/Police Officer

「STRIKE EAGTE, Prepare to take off！」聽到這種聲音，我想很多人便會想到F15 II 鷹式戰鬥機這個遊戲，本人—Ravine Thomas-Fox 准將（Brigadier General），自服役來歷經數十場慘烈戰役，由一個少尉逐次晉升，雖然也曾毀了數架昻貴的 F15 戰機，但也拿到了一大堆勳章，更從中領悟出許多克敵致勝的祕訣。為了使後起之秀能夠早日升至將軍，特將心得公開，希望能對官階是少尉的新手（Rookie）有所幫助，好了，Let's go！

㈠選擇難度：

一般來說新手應選 Rookie，而老手應考慮 Veteran 或 Ace，因為選 Rookie 是適應控制方法，而 Veteran 及Ace則是對自己的挑戰及追求較高的得分。不過因為此遊戲的控制法和 F19 有很多類似，甚至比 F19 還要簡易，所以有 F19 飛行經驗的玩家可逕選 Pilot 或 Veteran，如果你更行，直接玩Ace也無妨！（像筆者便是如此！）

㈡選擇戰區：

①原遊戲的四個戰區：Libya（利比亞）、Persion Gulf（波斯灣）、Vietnam（越南）及 Middle East（中東），其難度照理說都相同，但是在中東所出現的敵軍最精良，其武器也都很強，因而中東是困難度最高的戰區，但也是最容易得高分的戰區，有自信的人不妨來此賺分。

② F19 的戰區：North Cape（北岬）及Central Europe（西歐）這兩個戰區的難度皆在前四個之上，原因是遍地的 SAM 飛彈發射臺，而 Mig29 及 Mig31 及 Su27 等高性能戰機也是此地區空中防禦的主力，筆者玩 F15 第一次被擊落便是在西歐一身中五枚 SA12 及四枚 AA 10，不毀也不行。所以奉勸初學者及半生不熟者切勿來此送死，在服務記錄上有個 R.I.P（死亡）並不是光榮的事！

㈢飛行技巧：

①起飛時技巧同 F19，但唯一要注意的就是在你起飛的基地上空，通常有一兩架敵機盤旋，雖然有違常理（基地的空中巡航大隊是幹什麼的？），但仍勸你準備 Aim-9M 以擊落它，不然你將收到意外的一份禮物—空對空飛彈！

②起飛後立刻切換至空對地模式，而如果你不想自己尋找目標，請啟動自動導航系統（Autopilot，按P鍵）。在此筆者建議使用後燃器（按A鍵），快速地進出戰區並完成任務，減少中飛彈的機會，因為對敵人來說，F15 的高速促使他們收斂（當然飛彈仍會有，但是會有減少）。筆者便是用此招而逃過此劫，各位不妨試用之。（如果太遠，自行決定用不用）

③關於降落，由於比 F19 容易，故成功率很大，筆者到現在仍沒有降落失敗的記錄。提供一個大膽而成功率頗高的技巧給大家參考，就是距離基地（或航空母艦）約 20 公里時，先將速度降至 280～240 之間，並放下起落架，使飛機緩緩向基地飛去，注意控制高度在 250～300 之間。到距離基地 2 公里時，將高度降至 120（航空母艦是180）然後緩緩下降，在離基地 0.5 公里時，按B鍵剎車，此時注意穩定機身，並將機鼻稍微拉起，然後在聽到輪子和地面的接觸聲後，立刻將引擎全關，之後你便會看到 HUD 上出現「Safe Landing」字樣，並且聽到「Nice Landing」的稱讚聲，恭喜你！（此技巧不易，請多試幾次！）

㈣戰鬥：

①空對空（Air to Air）戰鬥：
玩過 F19 的人都知道，在 F19 中即使飛彈鎖定框已變成必殺的六角形，其失誤率仍很高，經常讓人氣得跳腳；但 F15 完全沒有此種困擾，依筆者的經驗，不管從何角度，只要目標鎖定框變為六角形，便可 Fire！一定會中（至少筆者仍沒失誤過）。這一點卻是一點缺失，不過難度降低了，分數卻沒減少，所以 COMH 更容易拿到了。

②空對地（Air to Surface）戰鬥：
在 F15 之中完成任務及獲取高分的關鍵，便在空對地戰鬥，而技巧在說明書中已有清楚的說明。不過仍如上面所述，只要目標鎖定框變成六角形，便可發射小牛飛彈（AGM-65），如果你認為不妥當，也可等鎖定框變色後再發射，不過你中地對空飛彈的機會也就更大啦！

③機炮的優點：
在 F15 之中因飛彈數目有限，所以想要獲取高分便要靠機炮。其優點便是火力大，尤其在無飛彈時特別有用，筆者就曾靠它而逃過數劫；缺點是射程太短，並且新手常因只注意敵機（或敵人的地面設施）而忽略了高度，結果……。又如果以機炮和敵機纏鬥，要花很多時間，而且地對空飛彈又滿天飛（在北

岬和中歐這種情形特別明顯，不信自己試試！），我相信用它絕對是弊多於利，尤其飛彈命中率又如此高，除非你急於向敵人展示你的高深飛行技術，而且不怕一大堆飛彈追著你跑，那便隨便你用了。

㈤得分與勳章：

此部分是關係著你的升官及前途，一般來說在西歐出任務最容易拿高分（因為遍地都是 SAM 發射臺，滿天都是米格機，你的飛彈絕對有用武之地），而在利比亞最不容易拿高分；相對地，在西歐也最容易喪命。難度和分數也有很大的關係，愈難得分愈高；而你得分愈高，愈是在較低的官階，愈有可能拿到 COMH，兩次分數相同的任務，在少尉有可能拿到 DFC，在少校便可能只拿到 AM 或啥也沒有。所以如果你想拿到 COMH，一定要在少尉時建立大功，不然便愈來愈不可能了。

㈥結論

F15 的確是個相當優秀的遊戲，不管是在地面景觀或音效上，都堪稱一流，而難度的減低，也給那些在 F19 受盡委屈的玩家一點安慰，不過對於高手，便有一點美中不足的感覺。雖然如此，F15 仍然是一個 A^+ 的模擬遊戲。朋友，同意嗎？

（註）在 F15 中被飛彈擊中無損於分數，只是操縱稍微困難罷了，所以可以不那麼注重它。不過中少一點或根本沒中，不是更能顯示出你的技術嗎？還有不管你有無完成任務，一定要將飛機安安穩穩地降落，不然被扣了大半的得分。可別說我沒告訴你！



Grand Prix Circuit
GP大賽車經驗談

張嵐

GP 大賽車是類似名車大賽系列的模擬駕駛遊戲，它的畫面不比名車大賽系列差，但性質有些不同，茲將筆者最近玩此遊戲的一些心得提供給初玩者。

1.初玩者最好從 LEVEL 1 玩起，法拉利對初玩者來說較適合，若你控制方向盤的技術已經不錯了，可試著用威廉或邁克勞倫來加快你的速度，提高成績。

2.資格賽一定要用最快速度跑完全程，因為沒有其他對手，可一路衝到底，起跑位置的先後是非常重要的，但請特別注意急轉彎及隧道，尤其是隧道，一定要小心，否則和山壁撞個滿懷，那可就一分也沒有了。加速時最好用[9]和[7]鍵（加速並右轉或左轉）來轉彎，可很快加到高速。

3.開始比賽前，最好把圈數調至四、五圈，這樣比較能有充裕的時間來追趕其他賽車。

4.起跑線上十輛車同時出發時，一定要小心，千萬不能撞上別的賽車，一開始落後沒有關係，慢慢追一定可以追上，DNF 實在太划不來了；若你的起跑位置在前面，可就佔到便宜了，可一馬當先，將其他車遠拋在後，這顯示起跑位置的重要。

5.開始後，必須一輛輛超前，超前最好的機會是在直線道路時，你的速度會較快，可趁機超過，但轉彎時可得小心，不要逞強以免撞上，寧願減速，而且也不能衝出車道，否則又得從頭追起了。

6.若是賽車場彎道很多，轉彎技術一定要好，衝出車道不但損壞車子，還浪費時間，殿底就不好看了，不過，這必須自己練習，技術不好誰也沒辦法。

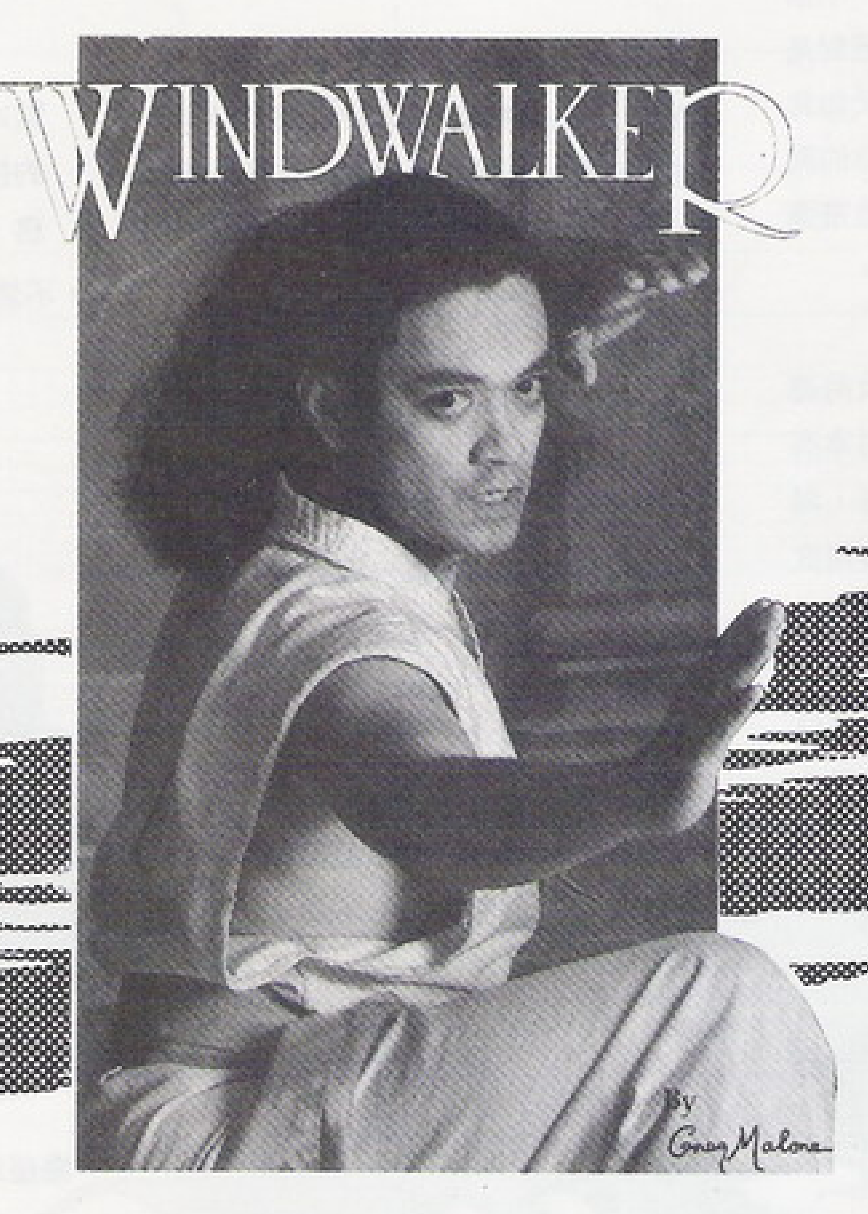
7.二級以上必須小心車子的損壞，到一個程度後最好去保養，雖浪費時間但總比 DNF 好吧！

8.三級以上可得留意引擎轉速表，若容易分心可試著以耳代眼。

9.轉彎時，最好靠內側，太外側會因離心力被甩出去，但前有其他車時，要想法躲避。另外，要多注意路線表，隨時注意其他車的動向及前方是否有急轉彎及隧道，及早做好準備，以免措手不及。

10.此外………，就靠你自己了！





風行者傳奇(一)

/廻風

一月一日

在聆聽過穆斯的教誨後，隨著宿命算盤珠子的啟動巨響，我被傳送到一處不知名的地方…

眼望四周，這裡似乎是一個小漁村，在心中尚未盤算如何去展開旅程之前，我無意間摸到了穆斯送給我的皮囊，裡面只有6份食物，18塊銀元和一張睡覺時舖地的草蓆（Straw mat）。我的舢舨停泊在渡船口碼頭旁。就從村民開始展開探險吧！來到一家商店門口，一個可憐的瞎子叫住了我，希望我給他點錢救濟他，然後瞎子告訴我，此地叫做湘樓村。他自謂消息靈通，勸我多來找他。

進入商店後，我用剩下的錢買了六分儀（Sextant），想必日後有用（別急著買地圖，商店中只賣不完整的地圖）。商人透露他只向人收購鷺鷥羽毛一我想或許可以為自己找些財源。商店裡有一老人替人算命，如果我還有錢，算一下倒無妨，既然對探險毫無助益，我實在興趣缺缺。

離開商店後一路上向村民打聽到的消息，都是朱榮和沈瑋謀奪篡位，倒橫逆施之事，這也是我被派到此地的任務之一——打倒邪惡勢力。接著進入了湘樓村的神廟，從住持口中，我打聽到原來沈瑋每月12日(New Moon）夜晚，會在他的觀星台（Astral Plane）上釋放惡靈出來四處危害百姓，住持深怕在當天晚上惡靈會危害到神廟的安全，同時他告訴我唯有使用火球打破通往觀星台的大門（Astral Gate）才能制止沈瑋。在得到這些消息後，住持建議我去熟讀神龕前的聖抄稿（Holy Script），從手稿上，我得知了自我癒療和使用火球的祈禱術（神廟右側的房間裡有個櫃子，其中有一些線香，千萬別拿！！會使你的榮譽點數下降到0，且原先你所有的Blessed Incense會完全失效，住持也會拒絕再為你的線香祝禱）：

將獲得的普通線香（Common Incense）經過住持的祈禱成為（Blessed Incense）點燃後，使用不同的祈禱詞（Prayer）便能收到不同的效果。

祈禱詞—Restore my Honor

效果—恢復失去的榮譽點數

祈禱詞—Heal my Body

效果—恢復失去的肉體點數

祈禱詞—Empower my Spirit

效果—恢復失去的精神點數

祈禱詞—Exorcise

效果—使用火球術（只能用來驅除附在住持身上的惡靈，和打破觀星台大門）

一月二日

今天在湘樓村遇上了一些小賊出言恐嚇向我勒索，不過都被我打跑了，打得很辛苦，但是得到了一些戰利品，我用其中的一些錢補充了食物之後，便坐上了我的舢舨離開漁村。

向東北方向航行，來到一處小島，突然看到一隻鷺鷥鳥（Heron）停在水中，我靜靜地靠過去，然後嚇走了鷺鷥鳥（靠近後，使用 ENTER 鍵交談，選定方向便可），並且撿到



了一些羽毛，我將它們放入皮囊中妥為保存。然後我登岸到了島上，島上有一間屋子，進入後空無一人，我走近一口櫃子，裡面是空的，但是在櫃子後面我找到了一幅地圖卷軸和手稿



。這些是冒險者狄安仲（Di Ahn Jon）所親手繪製的地圖，其上有甘騰國大小島嶼及各處重要地點的位置圖，配合六分儀，就可以知道我目前的位置，這可是我未來可利用的一大法寶。由手稿上我知道在國境東北有一死亡之島（Island of Death），黃教僧人喀諾比（Kah Noh Bi）住在該島東北方的洞穴中，由東北方進入該島較安全，可避免島上的怪物和野獸侵襲。狄安仲帶了龜殼和一隻盲人的鞋去找喀諾比，因此獲得了可施用隱身術的護身符，並得以自由在死亡島上探險。

但是，狄安仲卻因為身上帶了一袋金屑而遭到小偷的糾纏，他並找到了小偷的藏寶洞穴（在皇室北方島嶼的一處洞穴中），如今狄安仲已經前去尋寶了。

一月三日

在狄安仲的房子裡休息了一晚，今日我繼續啟程往西北方向航行，來到湘樓村北方的一座島上，發現了一處洞穴，洞穴裡有一座巨大的石頭雕像，像前有一幅卷軸，靠近一看，得知此為那海人（Nahai）遺留的神像，只要依照卷軸上註明的程序在神像前跳祈神舞，便可獲得保健之禮。我靠近神像前依樣畫葫蘆跳了支祈神舞，結果獲得了一份體力恢復劑（Elixir of Health）。祈神舞的順序是：

1. Bow
2. Raise the right arm
3. Lower the right arm
4. Raise the Left arm
5. Step backward
6. Turn left
7. Lower the left arm
8. Raise the left leg
9. Raise the right arm
10. Turn right
11. Lower the left leg
12. Lower the righ arm
13. Step forward
14. Bow

（依照以上順序，選擇該步驟之動作選項，按 ENTER 鍵，直到14個動作都完成為止）

洞穴中有一口箱子，打開一看有幾塊銀元，大概是上天賜予的吧！

登船後繼續向西航行，來到一處小島，根據狄安仲的地圖，島上應該有一座房子，找到這間瓦屋進去一瞧，原來是個賣藥的鍊金士，此人名叫盧勝（Lu Shang），他自吹自擂說他是最好的藥師，而他的對手一范修（Feng Shu）住在善鄉（Puhn Tiang），擅長一些偏方和無利可圖的藥。我讀了他的卷軸，於是半買半送以16元買了他以下有效的藥各20份（最多可買到99份，雖然每份10元，即使錢不夠了，仍可不間斷地買到）：

Spirit Elixir一精神恢復劑。

Stonehead Syrup一類似鴉片，雖可恢復肉體損傷，卻導致神智不清（Confused），應避免使用。

Eyes of Fire一可治療神智不清、恢復清醒。

其他的藥有害無益，千萬別買。

一月五日

我回想起狄安仲的卷軸中，曾提到有關攜帶盲人的鞋和龜殼到死亡之島，可以找到黃教僧人求得施展隱身術的護身符，於是再度動身前往湘樓村找那個可憐的瞎子。

在海上，前往湘樓村的途中，我遇到張著白帆的漁船航經附近，於是叫住漁夫，希望能問到一些蛛絲馬跡。原來漁船上還供應一些補給品，我



發現漁夫們捕到了一些烏龜，心想或許能派上用場吧！於是買了四隻有條紋且不適合食用的烏龜—Stripped turtle（千萬別買美味的green turtle），反正食物應該還足夠。漁夫告訴我，可在黃昏時在村外的渡口找到他。

抵達湘樓村後，先去找瞎子詢問他有關物品（Thing）之事，並買了一隻他穿的鞋。

由於這幾天和一些前來挑釁的人有過幾場戰鬥，得到不少普通線香，於是順道去神廟裡找住持線香，祝禱。

一月六日

在狄安仲的地圖上清楚地標示著皇宮所在，我想，目前還不是前往皇宮的好時機。另一處大寺院則不知是什麽所在。

今日來到了菩鄉，許多皇宮戰船和衛士四處巡邏。我打聽到一些消息：藥師范修生怕沈璋的緝拿，已經逃走，並躲在一處洞穴中。此外那所大寺院便是基薩禪院（Monastery）所在。

我立即動身前往基薩禪院。到達後，我找到住持，經過一番交談，住持告誡我不得打擾院中其他的修道和尚，否則將是一種褻瀆、不榮譽的罪過，我只得在課餘時間，在膳房和住持交談。住持看我保持著無瑕的榮譽，鼓勵我在院中待上一天（由次日的日出到隔一天的早課），若能在一天中保持沈默不發一言，並和院中的和尚一同作息、用膳、聽課，潛心修練，直到隔日早課住持對我開口說話，評斷我這一天來的表現合格，然後再通過一項考驗，則我將獲得至高無上的象徵—短袍和橡木棍作為修練的成果。他先問我是否需要再重述一遍（回答「NO」），並問我有無修練的決心？我堅決地答應他（Yes），並等待次日的到來。

距離明日日出還有一段時間，我便四處走走，進到了禪院的藏經閣，發現了一幅十分寶貴的卷軸—努比亞語言。我閱讀後得知這只是一些常用語的譯義，我並學到了原來和努比亞人初見面時要先打招呼寒喧一番，我抄寫了以下一些對照譯義：

	甘騰語	努力比亞語
一般用語	greeting	salah（寒喧）
	goodbye	mehnilah
	yes	tayib
	no	loh
	thank you	shukerinan
動詞	desire	ezderihn
	have	ahviir
	drink	sheriba
名詞	flower	pluumfir
	tea	dohnteh

在抄下這些文字後，我便回到臥房中就寢。

一月七日

一大清早，住持叫醒大家，開始一天的修練。這一天的流程如下（一天中均不可觸用 ENTER 鍵交談，或離開修練之地）：

1.我跟隨在和尚的行列中進入佛堂，接著住持宣布默禱（We shall observe a period of quiet prayer）。直到住持靜靜地起身準備離開佛堂，我才跟在他的行列之中離開。

2.進入學堂，住持宣布讀經（Let's attend to studying the principles of Harmony）。我站在一個空板凳附近（也可到前面閱讀卷軸，只要不離開學堂即可）默默地聆聽教誨。

3.讀經之後，住持要大家進行自我沈思（It's time to pursue a period of private meditation），於是我跟隨兩個和尚到後院佛像前進行參拜，（也可以到前院田中耕作，只要跟和尚們一起修練即可），看著他們在佛像前來回移動，或許跟參拜



湘樓村商店



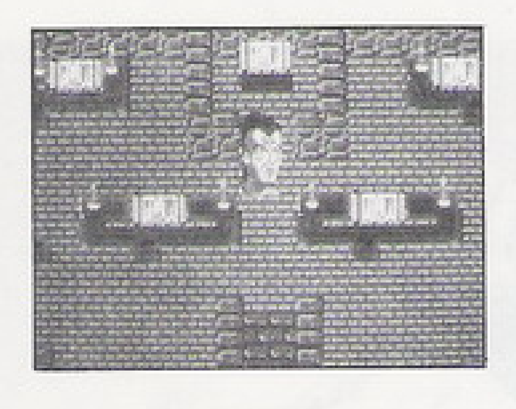
狄安仲的住處附近有鶩鷺出沒



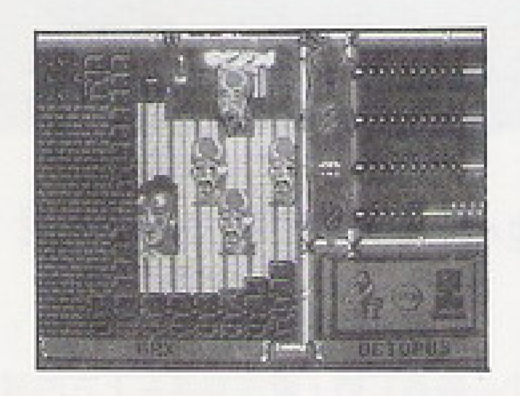
洞穴入口



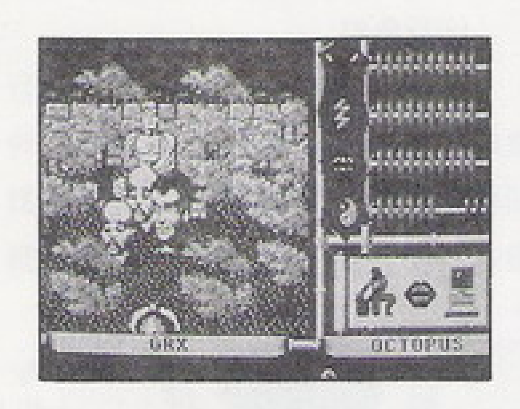




藏經閣



在佛堂中默禱



在佛像前進行參拜

有關吧！我在佛像前也跟著如法泡製，直到他們結束參拜並且離開，我也跟在行列之後。

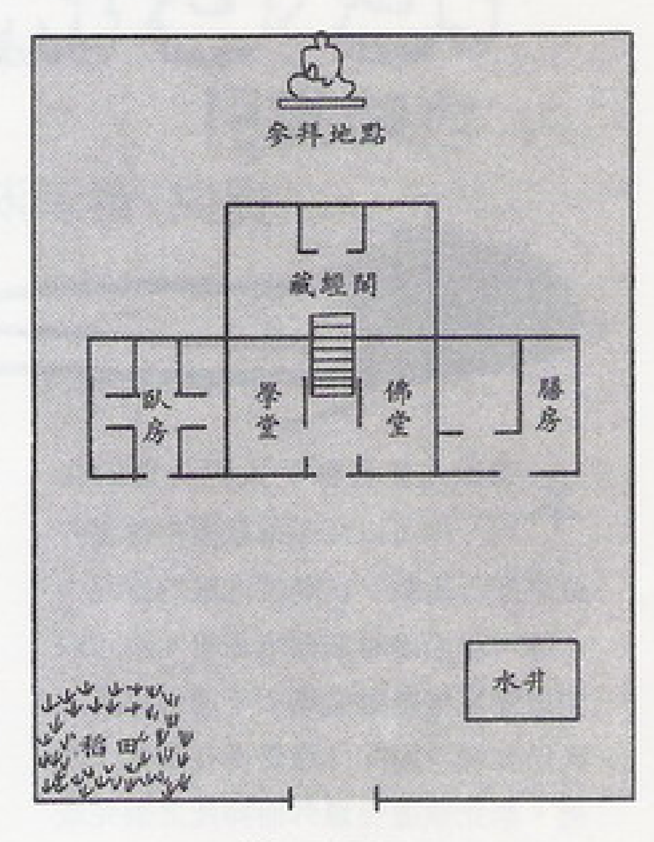
4.進入膳房後，住持早已在裡面，還好趕上他默禱謝恩（Let us be thankful for the meal we are about to partake of），之後我才從皮囊中取用食物。（若錯過住持謝恩，則修練失敗，只好重來了）。

5.用完餐後，我跟隨行列回到臥房，找到一處空地舖，在住持宣布就寢後，我才取出草蓆入睡。

6.第二天一早住持再度叫醒大家，我想又是默禱的時間到來。同樣地進入佛堂，在住持宣佈默禱之後，接著他開口對我說道，他說我保持了高度的榮譽心，也完成一天的修練（倘若住持宣佈你的修練失敗，則你必須向住持交談，請求再繼續修練），接下來我必須接受一項自我考驗一那就是和我心中最大敵人一自我對打。

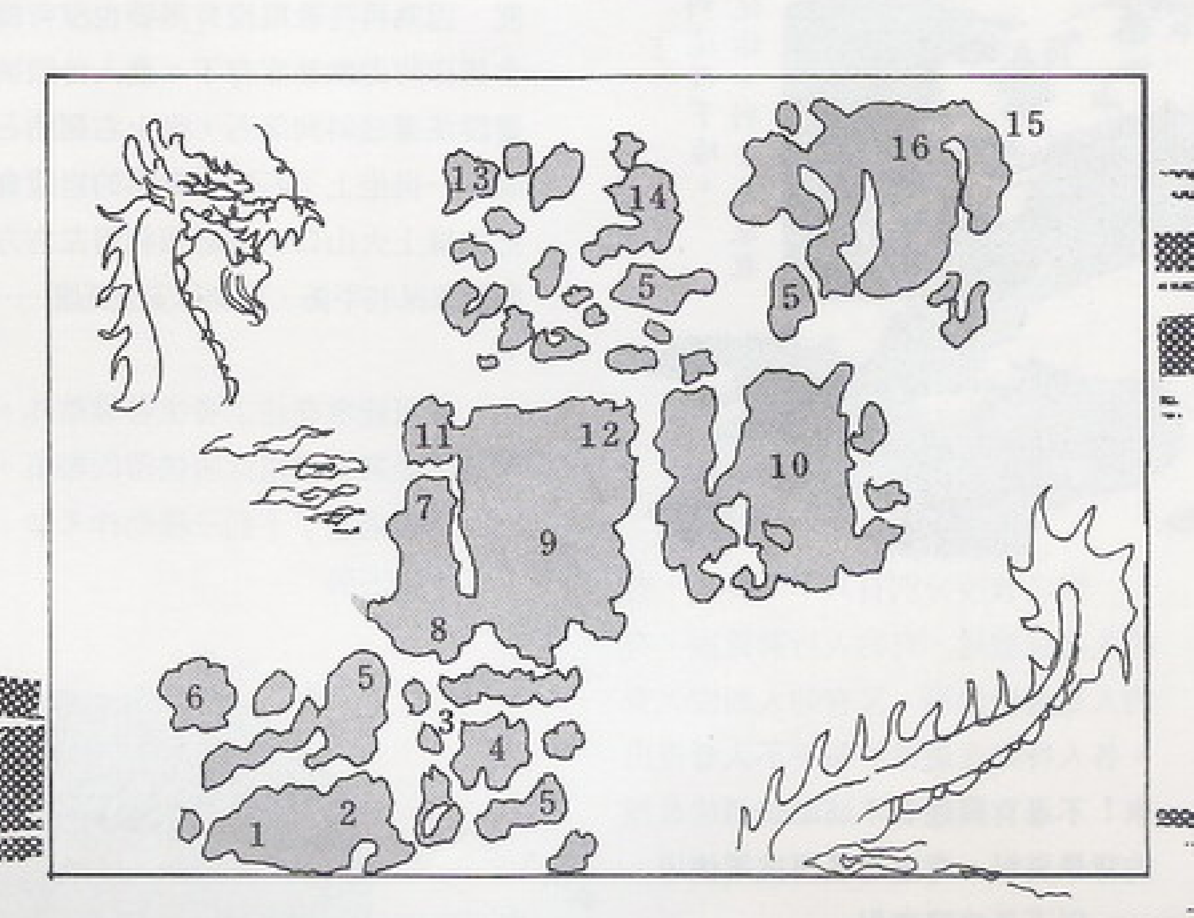
戰鬥的結果，我打敗了「另一個我」。於是在極度的喜悅和榮耀之下，我得到了短袍和橡木棍。住持並告訴我，只要穿上短袍，我便可以自由進出皇宮大門。

告別了我的兄弟們，我邁出禪院大門，心中感到無比的高興，準備迎接未來更艱鉅的任務。



基薩禪院平面圖





1.湘樓村商店
2.湘樓村神廟
3.鶯鷲鳥活動地點
4.狄安仲的家
5.那海石像所在位置
6.藥師盧勝的住處
7.答鄉村神廟
8.答鄉村商店
9.皇宮
10.基薩禪院
11.藥師范修的住處
12.范修躲藏的洞穴
13.殺手
14.狄安仲被綁架之洞穴
15.喀諾比所在的洞穴
16.不死桃樹的所在洞穴以及海龍所在的瀑布



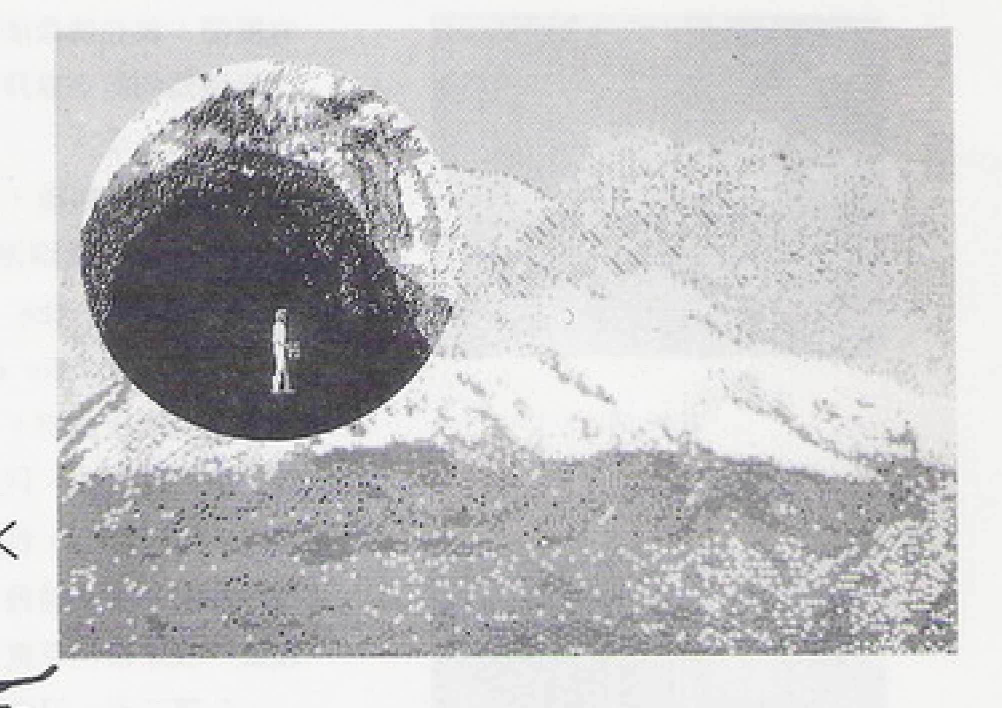
JOURNEY TO THE CENTER OF THE EARTH

地心探險

攻略指引

整理/老K

提供/游淇淋



人們脚下的“地心”是什麼樣的世界呢？

本遊戲主要任務是找回失落的文明，你可以從四位教授中挑出一位來進行遊戲。在前往地底的旅程中，你可以沿途尋取飲水補給，也可以稍做醫療來維護健康；不過你只有30天份乾糧，因此你還是得在渴死、餓死、累死或遭受意外而猝死之前完成任務，並設法回到地面。



拜託你，別老是讓我落到這種下場。

四名教授分別有其不同特徵，有的人身強體健，有的人行動遲緩，有的人是健步如飛，又有的人龍體欠安。各人特點在遊戲中似乎不太看得出來！不過有興趣者不妨細研每位教授的背景資料，考慮過後再挑選使用。

以下是攻略指引——

首先躲開落石，設法走到左上方洞口即展開正式冒險。向南直走，可到達巨蕈林。離開蕈林後，先向南走4單位，再向東直走會發現恐龍遺骸。接著向北走4個單位，向東直走便可抵達地底海洋。

要想渡過地底海洋必須乘坐木筏。木筏在海洋中的實際航行狀況，由當時選擇行進方向和風向綜合決定。要小心別誤觸其他顏色的海域。海洋正中央有座小島，途經彼處上島可以補滿飲水。

到達海洋東岸後，向南走2單位，再向東走約5步便進入了神秘宮殿。最好在進入宮殿前一步儲存遊戲進度，因為再往後既沒有需要也沒有機會讓你將遊戲進度存下。進入神殿後要設法通過斜向落石，坐上右側的石碗。一但坐上了石碗，熾熱的岩漿會把你推上火山口。你必須利用左右方向鍵來保持平衡，直到你安全抵達……。

你可能會在途上發生各種意外，千萬不要吝惜使用你所携帶的醫藥。

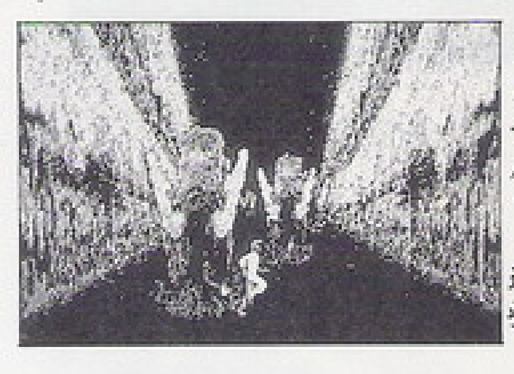
你會遇上了下列三種動作考驗：

⑴落石陣

大大小小的落石紛紛砸了下來，小心躲過它們，設法到達左上方的洞口。要注意有些小石頭墜落的速度相當快，還有那些斜著掉下來的落石。

⑵巨象群

很不幸地，你正站在一群史前巨象的狂奔路線上，你必須在適當的時間移動到比較安全的地方，直至象群通過。按下空白鍵可以讓你停止移動。



馬路如虎口，這些巨象比市虎還粗魯。

⑶翼首龍

最理想的方式：左右來回走動，等翼首龍停止降低高度後，驀地轉身出棒一氣呵成。連揮一二下棒子，不管有沒有打到翼首龍，再從左右來回走動開始重復。



只要你按照路徑指示前進，並熟記三大考驗的應對之策，你會發現：原來它並不難嘛！

每期一怪



/ Lord Jean

侏儒是矮人（Dwarf）的近親，但他們要比其他類人族更羞怯且罕見。通常和平地生活在與世隔絕的森林中。

侏儒長得短小粗壯，像是矮人的縮小版本。但是有兩種重要的特徵可以分辨他們：侏儒從不讓鬍子長度超過一呎，且他們的鼻子又長又大，是矮人的二倍大。侏儒的皮膚顏色是深淺不同的棕色或是淡灰色，有白色的頭髮與藍色的眼珠，而衣服以皮製為主，並以寶石裝飾。

侏儒以他們自己的語言交談，可與地精（Kobold）、矮鬼（goblin）、半身人（Halfling）及矮人（Dwarf）溝通。此外還能與穴居的哺乳動物以動物聲或姿勢交談。

侏儒是很好的賊或魔法師，但也可以擔任戰士或牧師。戰鬥時通常使用適合他們身材的武器，穿著皮甲，可使用小型盾（Small Shield）。矮人對魔法與毒有很高的抵抗力。

侏儒大多居住在遙遠森林的地下洞穴中。他們是以族群生活，但和附近的部族有良性的競爭。侏儒一生大多在採礦、挖地道，享受森林中和平的寂靜。他們工作很勤快，但對於遊樂也很熱衷。在侏儒族的習俗中，每年有許多節日與歡宴，包括遊戲與互相交換聽來的故事。

侏儒族是大自然神奇的一環，和諧地和所居住的大地共存。他們選擇在地下居住，是為了保護自己與不打擾大自然的生態。平均壽命約在600歲左右，是很長壽的種族。

YMJ的啓事

嗨！各位讀者大家好！真是好久不見了。不知道有沒有讀者發現本人在軟體世界雜誌上已整整消失了兩期呢？我想應該有吧。（如果沒有，那…嗚！老編，借我一條繩子…）各位知不知道這兩個月裡我跑到那裡去了呢？不妨猜猜看，一定會有和我一樣聰明的讀者猜對的。哈！果然有人猜對了—Y.M.J很不幸的在11月16日從軍報國入伍去了！自此…♯@＊？！

軍中的生活相當的忙碌，連寫信的時間都沒有，更遑論玩RPG、寫攻略了。最近總算有了一些空閒時間，讓我可以練練畫圖的功力，寫些有的沒有的設定；但是我心裡總是放不下雜誌的事情；擔心沒有人寫稿、擔心Lord Jean把RPG俱樂部搞垮，擔心老編那天想不開跳樓自殺（現在雜誌編輯部搬到五樓去了，實在…），以及擔心腰包裡的錢不夠用（當過兵的同志們，想必你們都能了解這種處境）。因此，我重拾朽筆，在這個時間和資料都很有限的環境下，盡量再為各位讀者寫些文章，幫Lord Jean分擔一下啊嗟裝備店和冒險補習班，如此一來，各位讀者有得看，老編有得樂，本人也有得賺，更可保持Y.M.J威名不墜，豈不是一舉N得？因此我只得整天隨時備戰，只要一有機會坐在餐桌旁，馬上拿出信紙和筆猛寫，而只要班長一回頭，就立刻收進抽屜。在中心緊張忙碌的生活中，還要抽空寫稿是很累的，請各位讀者原諒Y.M.J的某些胡言亂語，繼續給我支持與捧場，那就是我在軍中生活最大的安慰了。

爾後，我會不定期的寫些文章，或支援RPG俱樂部。我必需強調這是不定期的，因為各位讀者看到這篇文章時，我可能已經結訓等待抽簽了，我不知道我會抽到那裡的部隊，搞不好得了金馬獎，還可能屍骨不全，更別提寫稿了。所以，各位愛護支持我的讀者們請耐心的等待，我想我一向不做虧心事，應該不會這麼倒楣吧？總之，希望在往後兩年中，我還能繼續為各位讀者服務，也希望各位讀者有空就為Y.M.J祈禱一下。阿門…。

下回再見啦！

神秘的
YMJ



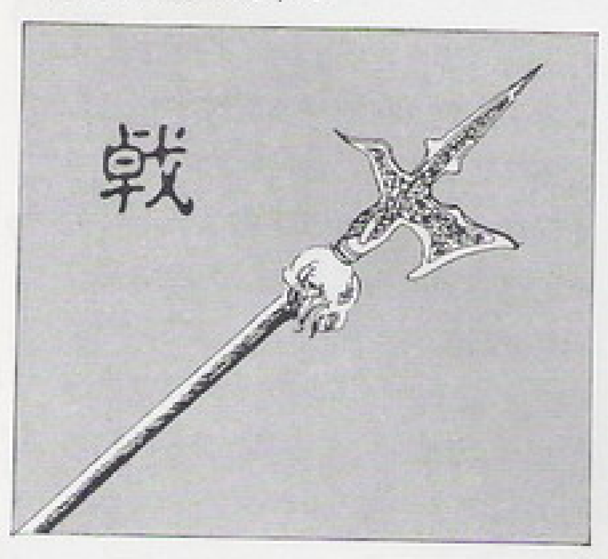


啊噠裝備店 /Lord Jean

各位冒險者大家好，歡迎你又來到敝店，還是老規矩：自己找位子坐吧！今天我要介紹的是長柄武器（pole Arm）：

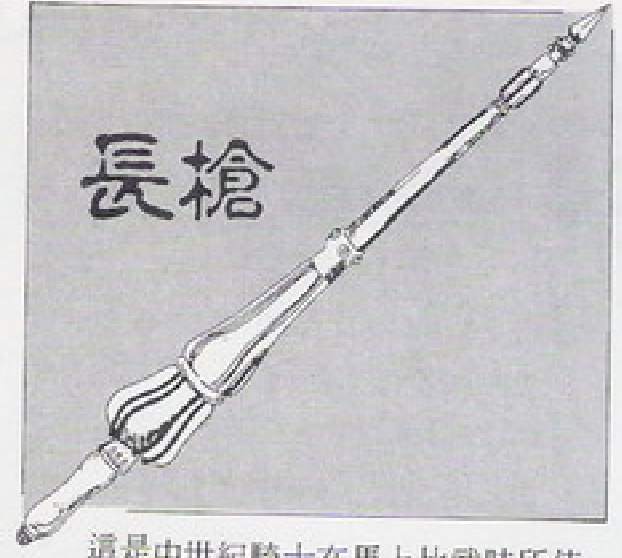
長柄武器簡單來說，就是在木製或鐵製長棒的一端（或兩端）加上尖銳的長刺或刀刃。長度大約是一人高以上。使用時藉著橫掃（Swing）或刺擊（Thrust）方式攻擊敵人。對付中等距離的敵人有致命的效果，但若敵人欺近身旁，使用起來可就不怎麼靈便，絆手絆腳了。以下介紹一些常見的長柄武器：

1.戟（Halbard）：



這是一種混合長矛與斧優點的長柄武器。不但可刺擊，還可橫掃。和長柄斧（pole Axe）很像　，只是在前端多出一個尖銳的槍刃。是15～16世紀間步兵常用的武器。用來對付馬上的騎士非常有效，只要掃到無不應聲下馬。因為戟相當沈重，非得要戰士型的冒險者才能使用，如俠客（paladin），武士（knight），戰士（Fighter））。但它是非魔法武器中威力最強的，若有積存了一些錢不妨來買幾把，本店的產品全是精鋼打造而成，絕對貨真價實。（非廣告）

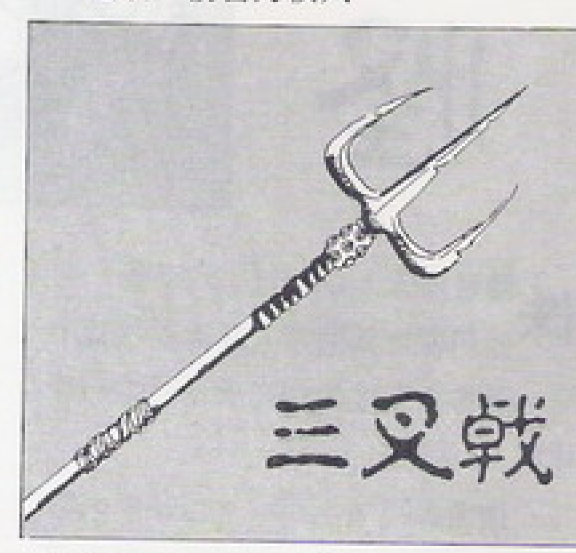
2.長槍（Lance）：



這是中世紀騎士在馬上比武時所使用的武器。前端尖細，而手持端有長柄與護手。需要嚴格的訓練才能熟練的使用。訓練方法通常是使用會迴轉的人像，左手是圓靶，右手則是一綑索綁一圓球。學員騎著馬用長槍刺靶，若刺中，人像會隨之轉動而使圓球揮動，若不小心閃躲馬上會受重擊而落馬。因為冒險者很少騎馬（在地下城中可以牽馬進去騎嗎？）所以長槍很少被冒險者使用，除非是附有魔法的。

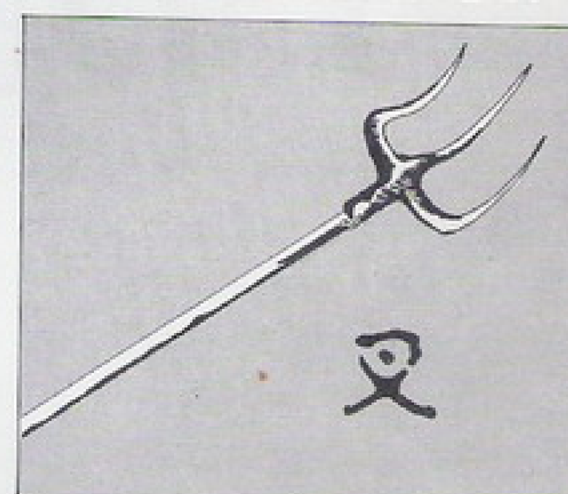
3.三叉戟（Trident）：

希臘神話中海神波塞頓（Poseidon）（相當於羅馬神話中的 Neptune）所持的武器。總共有三個矛尖，中間較長，兩端略短，成山字型。使用法和長矛差不多，只是一戳就是三個洞，傷害力較大。



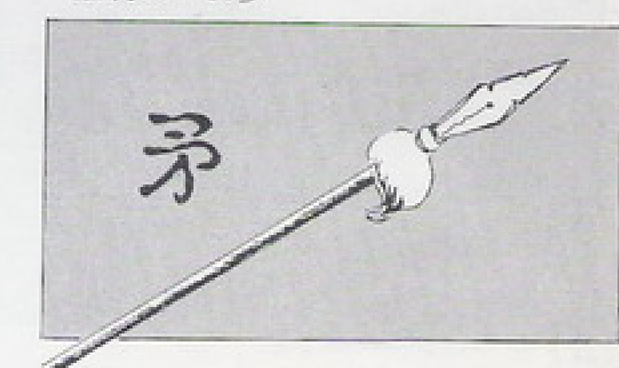
4.叉（Pitch fork）：

農家中用來整理草堆的叉，和三叉戟有些類似，只是有些微彎曲，以利鏟起散成一堆的牧草。雖不是很有效的武器，但沒錢也就湊和著用了。



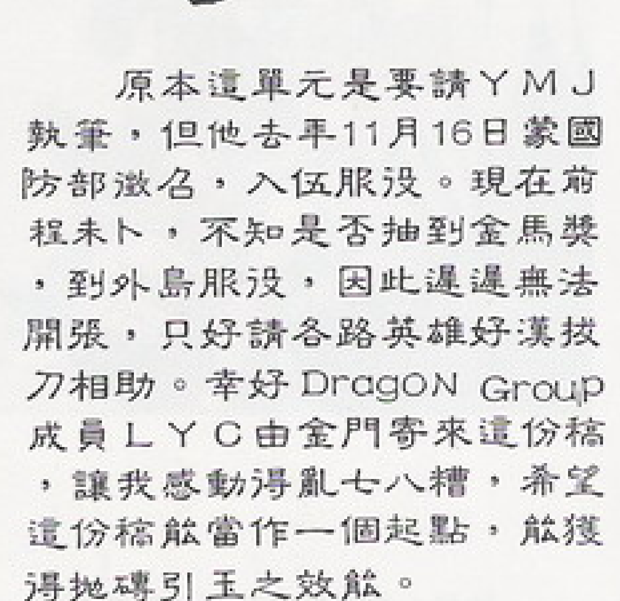
矛（Spear）：

由石器時代就開始使用的古老武器。在長木棒前綁上經敲擊或琢磨過的尖銳石塊，就成為打獵用的工具。使用方式則刺擊或投擲皆可。投擲距離約20～30步。





RPG 戰鬥秘笈



原本這單元是要請ＹＭＪ執筆，但他去年11月16日蒙國防部徵召，入伍服役。現在前程未卜，不知是否抽到金馬獎，到外島服役，因此遲遲無法開張，只好請各路英雄好漢拔刀相助。幸好DragoN Group成員ＬＹＣ由金門寄來這份稿，讓我感動得亂七八糟，希望這份稿能當作一個起點，能獲得拋磚引玉之效能。

——— Lord Jean

各位好！由於敝人在下我於一年多前遠征某地探險，以致許久沒和各位見面了也許大多數人對我沒啥印象，甚至連一些老伙伴都認為我突然失蹤，生死不明哩！不過我在那兒倒聽得大夥為RPG而奮鬥不懈的消息，尤其是Y.M.J.和Lord Jean兩位更是屢建戰功，使得RPG逐漸引人注目的努力，更使我感動不已，希望大家能更上一層，青出於藍，別讓他倆專美於前哦！

據了解這一年多來，也有不少「新進弟兄」加入這斬妖除魔，解救生民的義勇行列，雖然有些英雄豪傑得以完成神聖任務，功成名就，不過也有些伙伴卻屢遭挫折，心灰意冷。為了激勵大家的士氣，我特地將歷年來戰役的經驗整理一番，提出來獻醜，使諸位能得到一點戰鬥方面的原則和要訣，更希望其他精於此道的老手也能提出一些心得，嘉惠每位新加入的伙伴，也就不枉我拋磚引玉的一番苦心了。

由於篇幅關係，僅將在戰鬥方面一些通用的原則提出，至於因遊戲而異的一些訣竅，則請諸位另行破解了。以下就分項來說明：

一、隊伍狀態

一般而言，以隊伍形態冒險的RPG佔大多數，因此我們以此為說明標準。

首先隊伍的各項能力需分配平均，即隊伍中不但有善用各項武器裝備，生命力和防禦力強盛的戰士，也要有精通法術或其他強力的特殊技能，攻擊力強大的法師。如此各隊員之間可以互相截長補短，對任何突發狀況皆可有效地應付。

因為戰士具有相當穩定的戰力，以及可持久作戰的防禦力和生命力，故應付一般源源不絕的大批敵人可發揮其戰力，為戰鬥之中堅；而法師雖具有較強力的法術可供作戰，但畢竟使用次數有一定限制，故用來對付較強大的特殊怪物，或者以其集體法術來應付數量頗多的敵人。

以下是依戰士、法師和其他具有兩者特性的人物（如流浪漢、弓箭手或賊）三者的戰力來評估的特性表。



	戰士 FIGHTER	法師 MAGE	流浪漢 RANGER
力量 STR	☆～○	△～×	○～△
敏捷度 DEX	○～×	☆～△	○～△
智慧 INT	△～×	☆～○	○～△
生命力 HP	☆～○	△～×	○～△
法力 MP	—	☆～○	○～△
攻擊力 AP	○	☆～×（施展法術時）	△
防禦力 DP	☆	△～×	○～△

註：☆優秀　○良好　△普通　×較差

由此可知，當隊伍遇到普通或不畏法術效力之較少敵人時，則以戰士為主力與其肉搏戰，法師則在後以法術掩護作戰；遭遇到具危險性、不畏武器攻擊或較多之敵人時，則應以戰士極力防禦敵人之攻擊並掩護法師，使其能施展強力的法術來殲滅敵人。唯有能力分配平均的隊伍，才能應付各種狀況，慢慢地穩定成長，也不易落到全滅的地步。

另外有種出奇制勝的戰略，便是使隊伍的某項能力較其它能力高出許多，這樣隊伍或許能更快速地成長及前進，不過這方法比較冒險，且遇到某些狀況便很危險：例如隊伍全是戰士或清一色是法師的話，遭遇不怕武器砍劈或法術對其無效的敵人，那下場便…。因此這種方式只有少數有經驗的老手使用。一般來說，使用能力分配平均的冒險隊伍才是較正統，也較能掌握戰局的冒險方式。

二、武器防具及特殊裝備物品

武器是戰鬥中影響攻擊的要素，通常一把攻擊力強大的武器可主宰戰場的成敗。戰士是使用武器的能手，不過一些具神奇魔力的特殊武器則只有特殊職業的人物才能使用。

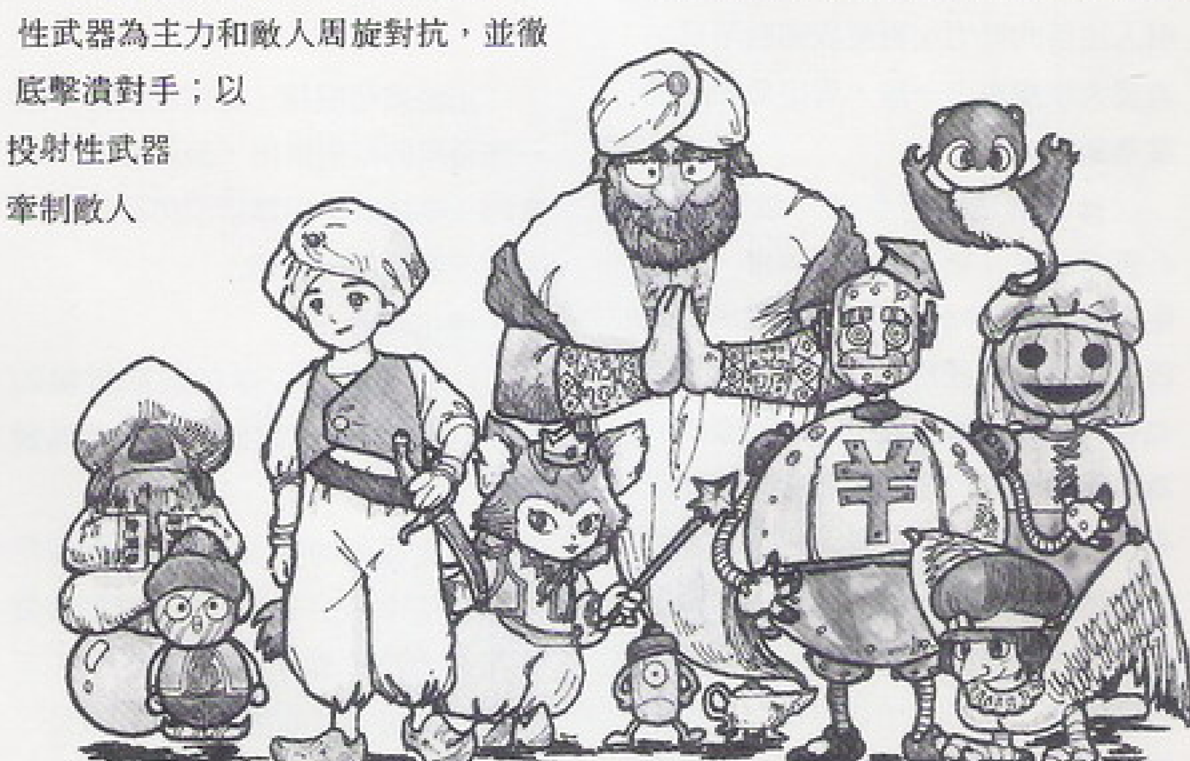
武器通常有兩種類型：近距離的肉搏用武器和遠距離的投射性武器。前者又可大略分成兩類，一種是像刀、劍或斧頭等銳利武器，對付有血有肉的生物相當有效；另一種是棍棒、流星錘等沈重撞擊武器，對無生命之敵人（不死生物或石巨人）及皮堅甲硬之怪物較有用。肉搏戰用的武器主要用來徹底消滅敵人，故威力較強是戰鬥之主力，不過使用者也得冒著被敵人直接攻擊之危險。投射性武器像投石器、弓弩等則可在較遠距離攻擊敵人，不過通常威力較弱，只能對敵人造成一定程度的傷害，但使用者可免受敵人直接攻擊。

隊伍使用武器作戰時，應以肉搏性武器為主力和敵人周旋對抗，並徹底擊潰對手；以投射性武器牽制敵人攻勢，輔助同伴的攻擊並為其掩護。正確地應用武器的特性，即可收事半功倍之效果。



防具（包含護身盔甲、盾牌或其它防身護具，以及具防護功用之魔法物品）則是保護隊伍安全的防禦要素，一般戰士可穿著使用絕大多數的防具，以便在戰鬥中能持久作戰；法師所能用的防具極少（功效又弱），因此應儘量避免和敵人短兵相接。有時使用太多防具會影響攻擊力和敏捷度，故應謹慎抉擇。

特殊裝備物品則也含探險用器具（如火把、繩子或鑰匙）及冒險途中





所獲得的特殊武器防具和特定物品。前者能讓隊伍在冒險途中更加便利（像火把可照亮黑暗地區，鑰匙可打開上鎖的門扉），有些則在戰鬥中有所助益（如某些藥物可恢復一些隊員的生命力或解毒，有些則可發揮如同某些法術之效用）。這些器具通常可在商店中買到或在冒險途中獲得，應隨身準備一些以使冒險能更順利。後者則可能要花較大代價和努力才能獲得，有些特殊武器防具擁有較強大的力量，並可能具有額外的力量以幫助擁有者。特定物品中有些能使隊伍更順利地展開冒險或戰鬥，有些乍看之下無啥作用，但卻可能是隊伍完成任務不可或缺之重要物品！

三、法術

這兒所指的可涵蓋神話冒險中的法術及科幻冒險中的特殊能力（如超能力），不過在此還是和前兩項一樣，以神話冒險中的法術為主，因兩者之間大同小異。

一般來說，法術可分成攻擊用法術，輔助戰鬥用法術、醫療用法術及其它法術四種。像巫師、魔法師等使用自然界精靈或魔界力量之法師，以攻擊用的法術佔大多數，牧師、祭司等依靠神聖力量的聖職人員，則是以醫療用法術為主；其他利用本身精神力量或其他未知力量的施法者如幻術師、超能力者，則依 RPG 本身設定而有所差異。隊伍中應儘量有各種不同類型的法師，以配合各種狀況來使用其法術。以下就四種法術之類型來探討：

㈠攻擊性法術一

此種法術威力強大，通常用來對付較強大、皮堅肉厚或一整群的敵人，可發揮武器所望塵莫及的效果，而且大多不受時空影響。故一個會施展法術的敵人，通常比數個只會用肉搏攻擊的敵人來得更可怕。依大多數 RPG 的法術系統而言，攻擊用法術依其型態又可分為火焰系、冷凍系、閃電（雷電系）、大氣系和能量系五大類；也可依其攻擊對象分成單一和群體攻擊兩種。首先我們就型態來探討其功用：

①火焰系是以高溫火焰來燒灼敵人，故對大多數敵人都極有效，對不死類的怪物更能發揮其威力，為最常見之法術。

②冷凍系是個概略名稱，凡使用水壓攻擊或降低敵人週遭溫度使其凍結的法術皆包含在內（有時水壓攻擊的方式也可獨成一系）。這類法術不僅可使敵人受到相當大的傷害，有時還能減緩敵人的行動，因此對那些以火焰攻擊無多大效用的敵人而言，冷凍系或許能收到更好的效果。

③閃電（雷電）系 是引用施法者體內的能量化為光束（或一大片光芒），或者引導自然界的雷電能量來攻擊敵人。由於威力很強，因此對大多數敵人都很有效。

④大氣系則較為複雜，有的是在敵人身旁製造真空，使敵人皮膚或外殼爆裂開；有的則利用風壓，造成狂風吹襲敵人，或以氣壓壓扁敵人。由於威力有（限除了幾種較高級的法術），對付一般敵人較能收到其效果。

⑤能量系可算是最複雜的，有以精神能量來直接攻擊的，也有引發自然界的能量爆炸以毀滅敵人，有靠神聖力量來攻擊本性邪惡的敵人，還有造成環境突變，如地震、空間裂開等方式來殲敵。由於其包含極廣，並且威力強大，因此對付絕大多數的敵人都很有效（有些法術則依其型態而有



不同之功效）。

另外還有其它較特異的攻擊法術或以上幾類的綜合性法術，因為較少見，故不在此討論。總而言之，攻擊性法術能直接給予敵人重大的傷害，只要能充分瞭解各法術的特點來運用的話，往往可比武器的攻擊更能發揮制敵的效果。

㈡輔助戰鬥用法術一

本類雖然不直接使對方造成傷害，但卻能幫助隊伍在戰鬥中克敵制勝。這類法術有的可以提昇隊伍人物的某項屬性，使武器更具殺傷力、行動更迅捷，身體周圍受能量場保護…等；有的能減弱敵人的能力， 使其力量衰減、動作變得遲緩，防護力變得



不堪一擊…等。還有些法術能使敵人精神錯亂而自相殘殺，召喚或控制某種生物來助一臂之力…等各種錯綜複雜的法術。適當的使用這類法術，有時可比盲目地用武器或攻擊用法術濫炸敵人，更能收到其功效。

㈢醫療用法術—

不論多強大的冒險隊伍，總是會在冒險途中受到傷害、中毒及各種病症甚至死亡的威脅，因此醫療用法術是不可或缺的。這類法術通常仰賴神聖的力量，施法者的精神能量或者某種觸媒（如藥劑）來施行的，故聖職人員或較有經驗的法師通常較精此道，有的甚至還能使死者起死回生。

冒險途中隊伍所可能遭遇的傷害，除了普通的砍裂、撕咬或撞擊使隊員的生命力降低外，尚有中毒、麻痺、發瘋、疾病、石化…等各種五花八門的特殊症狀，使得隊員無法正常行動或生命力逐漸減少而邁向死亡。但只要隊伍中有個精通醫療法術的高段法師時，這些疑難雜症便可迎刃而解。醫療用法術在戰鬥中相當有助益，它能使隊員在遭受重大傷害時能獲得暫時之救助，而能繼續支撐著戰鬥；它也能使受到特殊攻擊而無法正常行動的隊員恢復正常，再度和敵人對抗（有的得等到戰鬥完畢後才能施展）。

㈣其它法術大都為幫助隊伍在冒險途中更為方便，例如有的可產生光亮如同火把般的效果，以照亮黑暗的區域；有的則能使隊伍瞬間轉移到某些地方，以節省旅途往返時間…等等。由於這些法術大多和戰鬥扯不上關係，所以我們也不在此討論。

法術雖然威力大都強大且便利，但我們可別忘了法術的施展大都得耗費施法者的一些法力或觸媒，因此使用次數有限。所以聰明的隊伍非到緊要關頭，絕不會濫用法術的。如果能明瞭法術應在何時何地使用的原則後，相信法術絕對可以助你更輕鬆地完成任務。

四、敵人概說

在冒險旅程中，隊伍極容易遇到各式各樣的敵人，而引發一場又一場激烈的戰鬥。俗話說：「知己知彼，百戰百勝」，為了使隊伍能在各場戰鬥中得以獲勝，充分了解敵人的特性是必要的。一個有經驗的冒險隊伍之所以高明之處，便在於能針對敵人的特性和弱點擬定作戰計畫，因此就算遇上強悍的對手，也能順利地擊敗對方。RPG 中遇到的敵人相當繁雜，故將其歸為數大類，並針對其特色及弱點作一討論，或許對各位有所助益。

①類人型生物是指以兩肢行走，另兩肢有時可持武器或石塊來攻擊，行動類似人類的生物。一般可分為人類型和獸人型兩種。人類型生物通常智慧較高，有社會組織型態及一定之文化水準，可使用較進步之武器防具甚至法術，冒險隊伍大都由這類生物組成。常見的有 Human（人類）、Elf（精靈）、Dwarf（矮人）、Gnome（侏儒）。獸人型生物則頭腦簡單、四肢發達，有較落後之社會文化，通常野蠻粗暴，有時也會使用武器防具或術（有的則投擲石塊）是一般旅途中較常見之敵人，較常碰到的有 Goblin（小惡鬼）、Orc（半獸人）、Kobold（地精）等；較巨大的則有 Ogre（食人鬼）、Troll（洞穴巨人）等。類人型生物通常會使用武器防具或石塊戰鬥，較高級的還能施展法術。所以一開始可能相當弱小，但到最後卻可能變成最強悍的對手，甚至許多魔王級的敵人都包含在內。大多數武器和一般攻擊法術對其都可以產生效果，會施展法術的高段法師則最好先封閉其法術之效力再攻擊之。

②猛獸型生物也是旅途中極常見的敵人，一般都是為了覓食才對隊伍展開攻擊。通常以四肢或更多隻腳著地行走，性情凶猛且反應敏捷，具有尖銳的爪牙以撕咬獵物，有的還能使獵物中毒或麻痺而無法抗拒。常見的有 Wolf（狼）、Tiger（虎）、Bear（熊）、Boar（野豬）等；也有比正常的巨大許多而對隊伍產生危害，如 Giant Rat（巨鼠）、Giant Bee（巨蜂）等。猛獸型生物除了少數會



使用毒素或麻痺之特殊攻擊外，大都只靠尖銳的爪牙和蠻力及行動之敏捷來攻擊，因此武器和火焰系的法術可以收到不錯的之效果；有些行動異常快捷的敵人，則可先減緩其速度再消滅牠。一般來說，猛獸型生物是隊伍在冒險途中良好的練功對象。

③不死型生物乃指已死亡之生物，因不甘就此死亡或受到邪惡力量的影響，再度出現在現實世界殘害生靈。不死型生物可分為無靈魂型和靈體型兩種，無靈魂型生物是指其身體內已無靈魂意識，而受到邪惡的控制重新活動。由於其久受陰寒之氣影響，身體大都堅韌異常，而且因為沒有生命，不知死為何物，故較一般敵人頑強。較常見的有 Zomble（殭屍）、Skeleton（骷髏）、Ghual（食屍鬼）等；有的較高級的則具有邪惡之意識，同時也擁有某種程度的法力，如 Lich（巫妖）、Vampire（吸血鬼）等。靈體型則是指具有極強烈意識之精神能量，雖然已無肉體，但是憑藉著強烈的怨念而繼續存留在現實世界





。由於為靈體之故，普通的武器大都較難發揮效用，而且「它們」因有強烈之意念故能施展一定水準之法術，如 Ghost（鬼魂）、Wraish（邪靈）、Spirit（妖魂）等。不死型生物由於已無生命存在，故死亡對其毫無意義可言；且當中較高級的還能施展相當強力的法術，故不大容易對付。使用神聖力量的 Dispell 解咒法術解除此類生物身上的邪惡意念和詛咒，是最有效的對付方法；另外普通武器或許能造成其些微傷害，但若使用火焰系或雷電系、能量系的法術或許能收到更良好的效果，其中又以火焰系法術的效果最好。

④無生命生物和不死型生物之不同，在於無生命生物（或許稱其生物不恰當，但這只是暫時之代名詞，請別太在意）本身原本就沒有生命存在，其活動只是受到某種力量或法術之影響而作用。係 Golem（石人）、Stone Giant(石巨人)、Iron Giant（鐵巨人）等皆屬此類。此型生物雖然力大無窮，而且皮堅甲硬，但由於動作遲緩，毫無智慧，因此尚可應付。普通砍劈或刺擊之尖銳武器沒什麼效果，故使用沈重的撞擊類武器較能發揮作用；此外閃電（雷電）系和能量系法術也能收到不錯之功效。

⑤龍族生物是冒險途中極為強悍可怕的對手，大都可歸類在爬蟲類之內，通常身體龐大，具極強大之力量和堅韌無比之鱗甲，會噴出烈火、寒風、雷電或強酸等各種致命的特殊攻擊；不但陸地、海洋和空中皆有其蹤跡，並有的具極高智慧，能施展一些強大的法術。從較弱的 Lizard（蜥蜴）、Dragon（火龍）、Hydra（三頭龍）等皆具有比普通敵人更危險之特點。龍族生物通常具有尖銳之爪牙，幾乎無堅不摧，可說是幾近無缺點之強大對手。一般武器的攻擊不太有效，若能根據其噴出之特殊攻擊而以法術加以反制的話，比較能收到效果。對付龍族生物得有長期作戰的心理準備，若有會施法的對手則儘快先封閉其法術效力，不過其特殊攻擊大都能波及隊伍全體，仍然是極可怕的傷害。

⑥惡魔族生物長久以來便是人類和其他生物的夢魘，形態似人，但具有極尖銳的爪牙和漆黑的翅膀（有些較低級的則無），不但具有強大的力量和堅韌的表皮，最可怕的是大都擁有極高智慧可施展強大的法術，而且生性凶殘嗜殺，視其他生物如草芥。Imp（小惡魔）、Devil（惡魔）和 Demon（魔精）等皆屬此類。惡魔族生物本性邪惡，故在攻擊時得盡全力應付，一般武器無多大效用，使用能量系法術可得到較好之效果；會施法者應儘早封閉其效力，有的也會噴出火焰或寒風攻擊，是冒險途中最難纏之敵人。

⑦傳說中的生物大都是古今中外各民族的神話故事中所記載之奇異生物，大多擁有某種神奇力量，有的則相當厲害，具各式各樣的特殊攻擊方式，不可輕視其威力。較著名的有 Chimera(吐火獸)、Medusa（蛇髮女妖）、Unicron（獨角獸）等。此類生物大部分皆難以招惹，如 Medusa 和 Gorgon 之石化光線就相當有名，而地水風火等元素精靈（Elements）的威力也相當強大。一般而言對此種生物並無一定之攻擊方式，只得多多嘗試之後才能針對其弱點予以殲滅了。

⑧其它生物則是一些難以分類之怪物或較少見之生物，例如 Slime（粘怪）、Bleeb（氣泡怪）及 Gas Cloud（毒雲怪）等，大都無以名之。這些生物通常比較弱小，不過也有些能使用毒素、麻痺等等特殊攻擊。除了一些極少見的生物相當不好對付外，其餘的不論使用何種攻擊方法皆可有一定之效果。

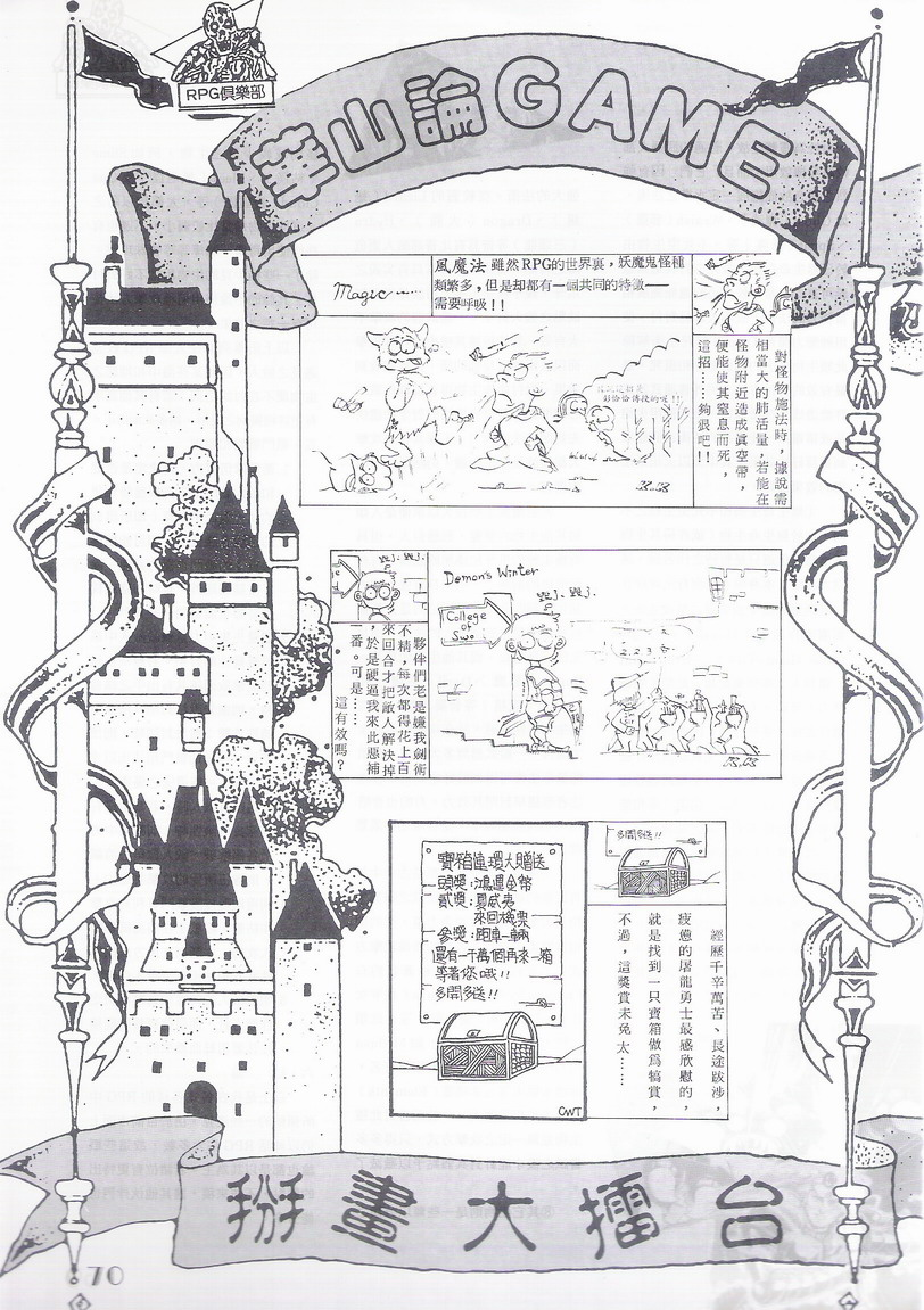
以上所舉例的是大部 RPG 較常遇見之敵人，因此某些海中和地底之生物便不在討論之例；若有其他高手有更詳細獨到之見解，請多來函指正。

五、戰鬥戰略和原則

1. 衡量隊伍實力，再決定是否要和敵人戰鬥；不打無獲勝希望的仗，對於不划算（即所得到的經驗金錢較少，卻可能損傷慘重）的戰鬥也極力避免。除了拔腿就跑外，有時賄賂或採低姿勢也能避開一些戰鬥。
2. 儘量先集中力量殲滅敵人中最具威脅性的對手。若無法在短時間擊敗而讓其有出手之機會時，則應先設法封閉其法術或特殊攻擊；無法封閉時，則應施展一些輔助戰鬥用法術以求減少隊伍可能遭受之傷害。
3. 遭遇數群敵人時，若當中沒有較深具危險性時，則應集中力量各個擊破。敵人愈早被消滅，則隊伍所受的攻擊將愈少。
4. 利用地形掩護戰鬥有利於攻擊和防禦。以戰士在前面抵禦敵人攻勢，法師則在後方以投射性武器和法術牽制敵人作戰。
5. 明瞭敵人的特性和弱點再決定作戰方針，而這些寶貴的經驗往往要用鮮血換來的。

六、結　　論

以上是我在各式各樣的 RPG 中所領悟的一些淺見，由於目前市面上仍以神話 RPG 佔大多數，故這些概論也都是以其為主。若諸位有更特出的觀點，不妨來稿，讓其他伙伴們也能分享。



RPG俱樂部
華山論GAME
Magic……
風魔法 雖然RPG的世界裏，妖魔鬼怪種類繁多，但是却都有一個共同的特徵——需要呼吸！！
對怪物施法時，據說需相當大的肺活量，若能在怪物附近造成眞空帶，便能使其窒息而死，這招……夠狠吧！！
Demon's Winter
College of Swo
夥伴們老是嫌我劍術不精，每次都得花上百來回合才把敵人解決掉，於是硬逼我來此惡補一番。可是……這有效嗎？
寶箱連環大贈送
頭獎：鴻運金幣
貳獎：夏威夷來回機票
參獎：跑車一輛
還有一千萬個再來一箱等著您哦！！
多開多送！！
多開多送！！
經歷千辛萬苦、長途跋涉，疲憊的屠龍勇士最感欣慰的，就是找到一只寶箱做爲犒賞，不過，這獎賞未免太……
CWT
掰畫大擂台

編輯部通告

凡您對軟體世界雜誌各專欄寫作有興趣者皆歡迎

★遊戲攻略：寫作軟體世界遊戲之攻略或提示。
★百戰天龍：(1)修改程式或剖析資料檔。(2)攻略小技巧
★ＰＣ地帶：對ＰＣ上面軟、硬體探討及各種資訊專題。
★電玩短路：與PC GAME相關之趣味漫畫。
★冒險補習班：玩RPG心得
★紙上談兵：各場戰役的檢討
★仙樂飄飄處處聞：有關魔奇音效卡及電腦音樂各種心得
★遊戲大家談：針對指定遊戲發表意見。
★華山論GAME：與RPG有關的笑話或笑畫。
★國外報導：編輯外文雜誌上與PC GAME相關資訊。
★國內報導：對國內PC GAME或應用方面有心得人士之報導。
★各專欄之更正或補充　　★其　　他：由你來想。

投稿請注意

1. 請用600格稿紙橫寫，字體務必工整，或以電腦報表列印。格式如附圖。
2. 本刊對採用之稿件有修改權。不願修改請註明。
3. 文章經發表後，版權歸本刊所有。
4. 所附圖表必須清晰、完整。印表機輸出者，墨色要濃。圖表上面請用鉛筆標記。
5. 有任何撰寫計劃可來信詢問，是否有人同時進行。
6. 投程式稿請附磁片。
7. 稿費每千字300元起，圖表另計。
8. 截稿日期：每月25日。
9. 爲免郵寄失誤，請自行影印留底
10. 來稿請寄高雄郵政28－34號

訂閱或續訂軟體世界雜誌須知：

①目前尚只受理訂閱(續訂)半年(六期)＄240.－
②續訂戶或新訂戶，請於備註欄註明，續訂戶請將編號附上
③請利用郵政劃撥訂閱軟體世界雜誌　帳號：40423740
　戶名：謝明奇

註：本劃撥帳號僅提供訂閱軟體世界雜誌，謝謝！！

郵購過期雜誌須知：

①請先來信詢問是否有存書　　②務必以郵票代替現金

※試刊號、創刊號、第二期與第四期之軟體世界雜誌已無存書。

磁片維修須知：

(1)洽經銷商填妥故障卡後更換，省錢省時省事。
(2)寄回維修
　①必須付維修費每張磁片10元，及回郵30元。
　②務必以郵票代替現金。
　③自行包裝妥尚，郵寄損毀概不負責。

郵購遊戲

本公司不受理郵購電腦遊戲，欲購者請洽各地經銷商。

詢問問題

詢問任何問題，必須附上回郵信封，否則恕不受理。

訂戶變更地址時：

地址變更者，請於每月25日前(以郵戳爲憑)，來函通知，逾期者請至原地址取書

漫畫投稿

諸位電玩短路的英雄好漢，求您們行行好，投稿時①必定使用黑色筆②線條儘量明顯③主題與圖解須融合，否則我們大夥一起看，還真猜不出閣下大作涵意④請加框⑤儘量以動畫來詮釋。如果閣下按上述而行那真謝謝你們的大恩大德

美術主編敬上

以下爲投稿格式

篇　名：
作　者：
筆　名：
地　址：高雄市
※本文



——高手請看這裡——懸賞——

模擬城市—重整「悲情城市」詳細過程解說(附圖)

遊戲大家談 徵稿

請各位玩家針對下列遊戲發抒己見，務必兼談優點與待改進處：來稿一律用600字稿紙橫寫，字數500～900字。錄取者將可獲得貴族版遊戲(一片裝)一套。勿失良機！二月二十五日截稿日——

①水管狂想曲 ②紅色風暴 ③武道館 ④模擬城市

讓688攻擊潛艇有更精緻的畫面

688 ATTACK SUB

張世明

688 潛艇是一個相當逼真的戰鬥模擬的遊戲，畫面也非常細膩精緻，但是在單色顯示器下，畫面上卻出現很多條紋，使整個畫面看起來非常粗糙。筆者不太喜歡這種處理方式，於是就想了一個變通的方法，來改善這個缺點，就是利用魔鍵（Magi-ckey）。載入魔鍵後，選擇「彩色繪圖介面卡」模式，再載入遊戲。本來是應該在遊戲中選擇 3 CGA，但進入後卻無法控制游標，所以就改選擇 5 Hercules 進入，此時畫面還是和原來一樣沒有改變時按下 Ctrl-Alt-F1 切換成640×200點畫面，讀者也可以按 Alt-Ctrl-F2 將畫面放大。你瞧，畫面不是變得精緻多了嗎？不過畫面放大後，電腦 CPU 處理速度會減慢，讀者可斟酌切換成640×200點的畫面。



快打旋風 進入遊戲法 / 鍾重光

在創刊號上看到一些玩家玩快打旋風有些困難，因本人也遇到這個問題，故在此提出一個方法供大家參考。

解決的方法：

1. 將第一磁片放入 A 磁碟機，依手冊上的方式載入遊戲。
2. 等 A 磁碟機停止運轉後，抽出第一片，放入第二片。
3. 同時按下 Ctrl 、 Alt 、 Del 三鍵。
4. 約30秒後就可以看到四國的國旗了。

※本人所使用機種：詮腦天翼286 兩部1.2M 磁碟機

單色螢幕下的 MAN HUNTER 紐約獵人者

/Dr. Lee

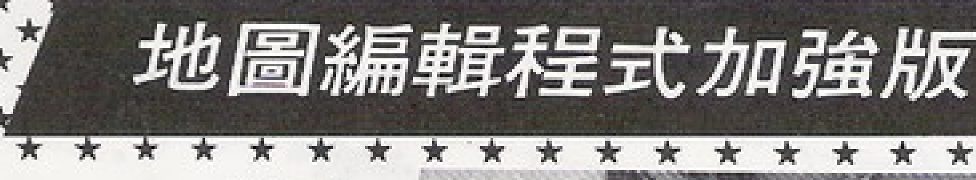
關於軟體世界雜誌第九期郭哲明先生所撰「讓國王密使IV、幻想空間II也能在單色螢幕下執行」一文，本人有一點補充。該文提到紐約獵人者無法使用 HERCMONO.DRV 造成顏色更多的層次變化，這是毫無疑問的。不過，在稍早的 SIERRA 遊戲中（如警察故事 I 、幻想空間 I ），有 HGC-FONT 這樣的一個檔一它的作用和 HERCMONO.DRV 差不多，皆是支援 Hercules 720×348的大型畫面和16個顏色層次，效果自然比模擬 CGA 的SIM.COM 或其他程式好得多。由於紐約獵人者採用 HGC-FONT 的系統，因此我們也可以把此檔 COPY 到紐約獵人者的第一片中，而享受更好的畫面品質。拷進後鍵入 SIERRA 即可進入遊戲。

SIERRA 公司之所以沒把此檔拷進去，在因為其中有個 BUG：會導致記憶體容量不夠。當發生這種情形後，畫面會顯示「NO Memory. Need×××，have×××」隨即跳回 DOS。所幸發生這樣的機率不大，據我所知，只有片頭畫面會發生。因此，只要片頭畫面一出現馬上按鍵進入遊戲，就不會有這樣的困擾。

萬一在遊戲中發生這樣的情形，可在跳回 DOS 後用模擬 CGA 模式，或以 4.77 MHz 的速度再玩一次，即可安然渡過。

註：1. 警察故事 I 有時也會發生這種情形，解決方法同上。

2. 使用 HERCMONO.DRV 玩幻想空間 II，雖然畫面漂亮許多，但有些地區（如叢林沼澤區）相當混亂。此時可以回到模擬 CGA 模式，會比較輕易通過。



坦克大對決

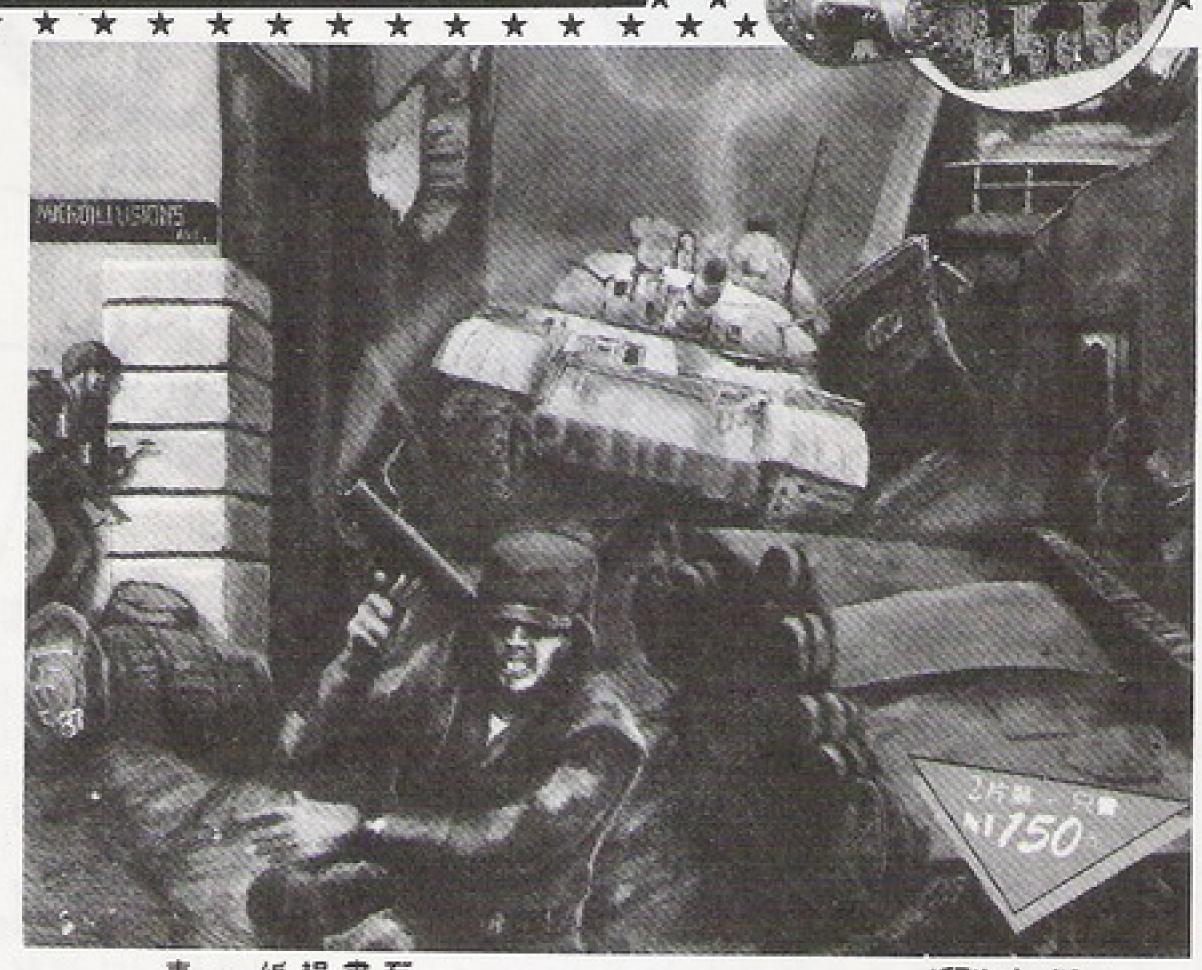
/劉志倫

在這裡先感謝柯志祥先生，您的編輯程式（刊於第四期）真是造福了我這個愛死「坦克大對決」的人。在這裡也將一些心得提供給各位玩家。另外，我借用了柯志祥先生的程式概念，請柯先生不要見怪。

在看到柯先生所發表的坦克大對決的地圖編輯程式之後，我真是感動得痛哭流涕，立刻決定把它鍵入電腦來改改幾乎每次「隨機」都一樣的地圖。於是拿起久未動手的 BASIC 開始鍵入，可能是沒有用過 QUICK-BASIC 吧，轉成 BASIC 後的編輯鍵一按整個畫面就亂了。但是為了一償宿願，只好對不起柯先生把程式改了，改成全部用移動游標來編輯。

因為螢幕顯示的關係，我把64×64的地圖分成左右二頁上下四頁共 8 頁的編輯頁，而且頁頁都有部分相連，可以讓你在變換編輯頁時不致於和上一頁接不上。圖一是編輯畫面，各位玩家可以像使用 PE 一樣來編輯，何況下面還有指令說明，方便吧？因為使用龍碟中文和列表機的關係，我也把列印部份分成左右二頁。如果你用倚天，程式二是倚天列印控制碼的程式部份，你只要將程式一中相同的行號代換成程式二即可。另外，我加了一項暫返 DOS 的功能，以便於在忘了欲編輯的地圖名稱時可回到 DOS 查看看。在使用這項功能時，A 磁碟機一定要存有 COMMAND.COM 檔，要不然就……。

因為受 C 語言影響，慣於用 GO-SUB 副程式，請原諒。



表一 編輯畫面

物體名稱： 道 路

F1=游標游走 F2=畫上物體
HOME=左頂端 END=左底部
PgDn=下一部份 ←=左半部
PgUp=上一部份 →=右半部
SPACE=變換物體 ESC=離開編輯

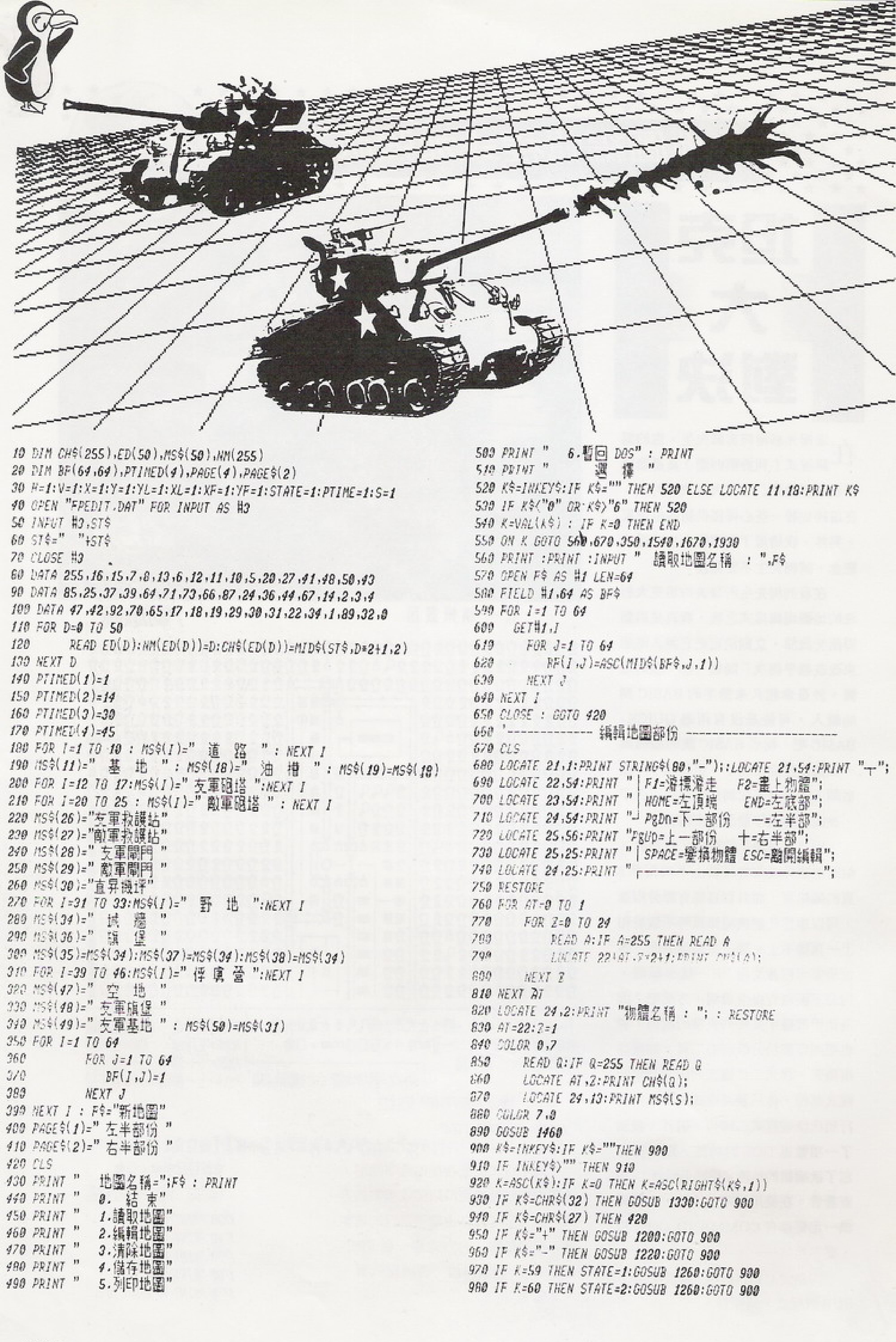
圖二 FPEDIT.DAT 的建立

```
A>COPY CON:FPEDIT.DAT
^Z
```

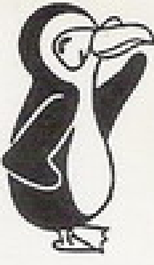
為了程式能配合你的造字圖形，地圖中的物體的資料以開啟檔案的方式，讓大家可以自由地用自己的造字碼，但請依圖二的方式建一個 FPE-DIT.DAT 的資料檔，否則程式會…＊＃＠＄

程式二 倚天列表控制碼

```
1730 PRINT #2,"Z2";
1740 PRINT #2,"L0";
1750 PRINT #2,"X0";
1760 PRINT #2,"S2";
1770 PRINT #2,CHR$(10);
```



```
10 DIM CH$(255),ED(50),MS$(50),NM(255)
20 DIM BF(64,64),PTIMED(4),PAGE(4),PAGE$(2)
30 H=1:V=1:X=1:Y=1:YL=1:XL=1:XF=1:YF=1:STATE=1:PTIME=1:S=1
40 OPEN "FPEDIT.DAT" FOR INPUT AS #3
50 INPUT #3,ST$
60 ST$="  "+ST$
70 CLOSE #3
80 DATA 255,16,15,7,8,13,6,12,11,10,5,20,27,41,48,50,43
90 DATA 85,25,37,39,64,71,73,66,87,24,36,44,67,14,2,3,4
100 DATA 47,42,92,70,65,17,18,19,29,30,31,22,34,1,89,32,0
110 FOR D=0 TO 50
120       READ ED(D):NM(ED(D))=D:CH$(ED(D))=MID$(ST$,D*2+1,2)
130 NEXT D
140 PTIMED(1)=1
150 PTIMED(2)=14
160 PTIMED(3)=30
170 PTIMED(4)=45
180 FOR I=1 TO 10 : MS$(I)=" 道  路  " : NEXT I
190 MS$(11)=" 基  地  " : MS$(18)=" 油  槽  " : MS$(19)=MS$(18)
200 FOR I=12 TO 17:MS$(I)=" 友軍砲塔 ":NEXT I
210 FOR I=20 TO 25 : MS$(I)=" 敵軍砲塔 " : NEXT I
220 MS$(26)="友軍救護站"
230 MS$(27)="敵軍救護站"
240 MS$(28)=" 友軍閘門 "
250 MS$(29)=" 敵軍閘門 "
260 MS$(30)="直昇機坪"
270 FOR I=31 TO 33:MS$(I)="  野  地  ":NEXT I
280 MS$(34)="  城  牆  "
290 MS$(36)="  碉  堡  "
300 MS$(35)=MS$(34):MS$(37)=MS$(34):MS$(38)=MS$(34)
310 FOR I=39 TO 46:MS$(I)=" 俘 虜 營 ":NEXT I
320 MS$(47)="  空  地  "
330 MS$(48)=" 友軍旗堡 "
340 MS$(49)=" 友軍基地 " : MS$(50)=MS$(31)
350 FOR I=1 TO 64
360          FOR J=1 TO 64
370             BF(I,J)=1
380          NEXT J
390 NEXT I : F$="新地圖"
400 PAGE$(1)=" 左半部份 "
410 PAGE$(2)=" 右半部份 "
420 CLS
430 PRINT "   地圖名稱=";F$ : PRINT
440 PRINT "   0. 結 束"
450 PRINT "   1.讀取地圖"
460 PRINT "   2.編輯地圖"
470 PRINT "   3.清除地圖"
480 PRINT "   4.儲存地圖"
490 PRINT "   5.列印地圖"
500 PRINT "   6.暫回 DOS" : PRINT
510 PRINT "        選  擇  "
520 K$=INKEY$:IF K$="" THEN 520 ELSE LOCATE 11,18:PRINT K$
530 IF K$<"0" OR K$>"6" THEN 520
540 K=VAL(K$) : IF K=0 THEN END
550 ON K GOTO 560,670,350,1540,1670,1930
560 PRINT :PRINT :INPUT "  讀取地圖名稱  : ",F$
570 OPEN F$ AS #1 LEN=64
580 FIELD #1,64 AS BF$
590 FOR I=1 TO 64
600   GET#1,I
610     FOR J=1 TO 64
620        BF(I,J)=ASC(MID$(BF$,J,1))
630     NEXT J
640 NEXT I
650 CLOSE : GOTO 420
660 '------------- 編輯地圖部份 ----------------------
670 CLS
680 LOCATE 21,1:PRINT STRING$(80,"-");:LOCATE 21,54:PRINT "┬";
690 LOCATE 22,54:PRINT "│F1=游標滑走    F2=畫上物體";
700 LOCATE 23,54:PRINT "│HOME=左頂端    END=左底部";
710 LOCATE 24,54:PRINT "┘ PgDn=下一部份   -=左半部";
720 LOCATE 25,56:PRINT "PgUp=上一部份   +=右半部";
730 LOCATE 25,25:PRINT "│SPACE=變換物體 ESC=離開編輯";
740 LOCATE 24,25:PRINT "┌---------------------------";
750 RESTORE
760 FOR AT=0 TO 1
770     FOR Z=0 TO 24
780          READ A:IF A=255 THEN READ A
790          LOCATE 22+AT,Z*2+1:PRINT CH$(A);
800     NEXT Z
810 NEXT AT
820 LOCATE 24,2:PRINT "物體名稱 : "; : RESTORE
830 AT=22:Z=1
840 COLOR 0,7
850     READ Q:IF Q=255 THEN READ Q
860     LOCATE AT,Z:PRINT CH$(Q);
870     LOCATE 24,13:PRINT MS$(S);
880 COLOR 7,0
890 GOSUB 1460
900 K$=INKEY$:IF K$=""THEN 900
910 IF INKEY$>"" THEN 910
920 K=ASC(K$):IF K=0 THEN K=ASC(RIGHT$(K$,1))
930 IF K$=CHR$(32) THEN GOSUB 1330:GOTO 900
940 IF K$=CHR$(27) THEN 420
950 IF K$="+" THEN GOSUB 1200:GOTO 900
960 IF K$="-" THEN GOSUB 1220:GOTO 900
970 IF K=59 THEN STATE=1:GOSUB 1260:GOTO 900
980 IF K=60 THEN STATE=2:GOSUB 1260:GOTO 900
```

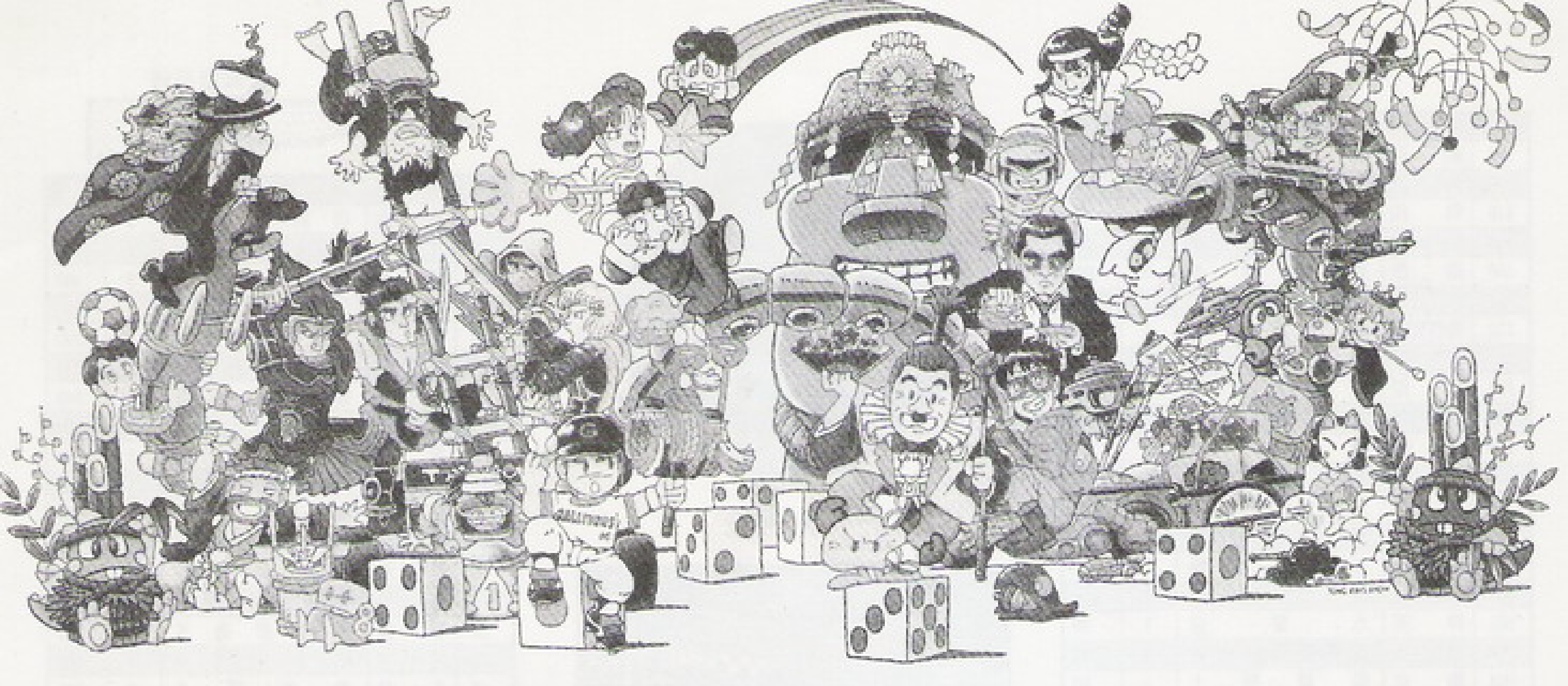


```
990 ON K-70 GOSUB 1120,1040,1160,1020,1080,1020,1100,1020,1140,1060,1180
1000 GOTO 990
1010 '-------------------------------------------------------
1020 RETURN
1030 '-------------------------------------------------------
1040 IF YL-1>0 THEN GOSUB 1240:Y=Y-1:YL=YL-1:GOSUB 1260:YF=YL:RETURN:ELSE RETURN
1050 '-------------------------------------------------------
1060 IF YL+1<21 THEN GOSUB 1240:Y=Y+1:YL=YL+1:GOSUB 1260:YF=YL:RETURN:ELSE RETURN
1070 '-------------------------------------------------------
1080 IF XL-1>0 THEN GOSUB 1240:X=X-1:XL=XL-2:GOSUB 1260:XF=XL:RETURN:ELSE RETURN
1090 '-------------------------------------------------------
1100 IF XL+1<79 THEN GOSUB 1240:X=X+1:XL=XL+2:GOSUB 1260:XF=XL:RETURN:ELSE RETURN
1110 '-------------------------------------------------------
1120 H=1:V=1:PTIME=1:GOSUB 1460:STATE=1:GOSUB 1260:RETURN
1130 '-------------------------------------------------------
1140 H=1:V=45:PTIME=4:GOSUB 1460:STATE=1:GOSUB 1260:RETURN
1150 '-------------------------------------------------------
1160 IF PTIME>1 THEN PTIME=PTIME-1:V=PTIMED(PTIME):GOSUB 1460:STATE=1:GOSUB 1260:RETURN:ELSE RETURN
1170 '-------------------------------------------------------
1180 IF PTIME<4 THEN PTIME=PTIME+1:V=PTIMED(PTIME):GOSUB 1460:STATE=1:GOSUB 1260:RETURN:ELSE RETURN
1190 '-------------------------------------------------------
1200 H=24:GOSUB 1460:STATE=1:GOSUB 1260:RETURN
1210 '------------------------------------------------------------
1220 H=1:GOSUB 1460:STATE=1:GOSUB 1260:RETURN
1230 '------------------------------------------------------------
1240 FOOT$=CH$(BF(H-1+X,V-1+Y)) : RETURN
1250 '------------------------------------------------------------
1260 IF STATE=1 THEN DRAWIT$=CH$(BF(H-1+X,V-1+Y)):ELSE DRAWIT$=CH$(Q)
1270 LOCATE YF,XF:PRINT FOOT$;
1280 COLOR 0,7
1290    LOCATE YL,XL:PRINT DRAWIT$
1300 COLOR 7,0
1310 IF STATE=2 THEN BF(H-1+X,V-1+Y)=Q
1320 RETURN
1330 IF Z=49 THEN 1340 ELSE 1360
1340    IF AT=22 THEN GOSUB 1380:AT=23:Z=1:GOSUB 1390:RETURN
1350    IF AT=23 THEN GOSUB 1380:AT=22:Z=1:S=-1:RESTORE:GOSUB 1390:RETURN
1360 GOSUB 1380 : Z=Z+2 : GOSUB 1390
1370 RETURN
1380 LOCATE AT,Z:PRINT CH$(Q); : RETURN
1390 READ Q : S=S+1 :IF Q=255 THEN READ Q : S=S+1
1400 COLOR 0,7
1410    LOCATE AT,Z : PRINT CH$(Q);
1420    LOCATE 24,13 : PRINT MS$(S);
1430 COLOR 7,0
1440 RETURN
1450 '------------------------------------------------------------
1460 LOCATE 1,1
1470 FOR I=V TO V+19
1480    FOR J=H TO H+39
1490       PRINT CH$(BF(J,I));
1500    NEXT J
1510 NEXT I
1520 RETURN
1530 '------------- 儲存地圖部份 ----------------------
1540 PRINT :PRINT :INPUT "儲存地圖名稱 : ",F$
1550 OPEN F$ AS #1 LEN=64
1510 NEXT I
1520 RETURN
1530 '------------- 儲存地圖部份 ----------------------
1540 PRINT :PRINT :INPUT "儲存地圖名稱 : ",F$
1550 OPEN F$ AS #1 LEN=64
1560 FIELD #1,64 AS BF$
1570 FOR I=1 TO 64
1580    A$=""
1590    FOR J=1 TO 64
```

```
1600        A$=A$+CHR$(BF(I,J))
1610     NEXT J
1620    LSET BF$=A$
1630    PUT #1,I
1640 NEXT I
1650 CLOSE : GOTO 420
1660 '------------- 列印地圖部份 -----------------------
1670 PRINT :PRINT
1680 PRINT "按下任一鍵開始列印........"; : BEEP
1690 PRINT :PRINT "按下 ESC 鍵跳離列印........";
1700 K$=INKEY$:IF K$="" THEN 1700
1710 IF K$=CHR$(27) THEN 420
1720 OPEN "LPT1" FOR OUTPUT AS #2
1730 PRINT #2,CHR$(27)+"y"+CHR$(2);
1740 PRINT #2,CHR$(27)+"v"+CHR$(2)+CHR$(16);
1750 PRINT #2,CHR$(27)+"v"+CHR$(1)+CHR$(2);
1760 PRINT #2,CHR$(10);
1770 PRINT
1780 FOR M=1 TO 2
1790    FOR R=1 TO 64
1800       FOR O=PAGE+1 TO PAGE+32
1810             ROW$=ROW$+CH$(BF(O,R))
1820             A$=INKEY$ : IF A$=CHR$(27) THEN 420
1830       NEXT O
1840       PRINT #2,ROW$ : ROW$=""
1850    NEXT R
1860    PRINT #2,"":PRINT #2,F$+PAGE$(M)
1870    IF M=1 THEN BEEP:PRINT :PRINT "  任按一鍵列印右半部份........":A$=INPUT$(1)
1880    PAGE=32
1890 NEXT M
1900 CLOSE #2
1910 GOTO 420
1920 '------------- 暫回 DOS部份 ----------------------
1930 PRINT :PRINT "     請將有 COMMAND.COM 檔的磁片放入 A 磁碟機中...."
1940 PRINT :PRINT "     再任按一鍵暫時回到DOS ，可在 A> 鍵入 EXIT 回到程式"
1950 BEEP : SH$=INPUT$(1)
1960 SHELL
1970 GOTO 400
```



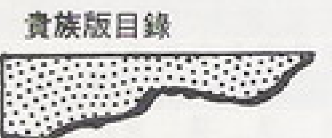




請看琳瑯滿目的

產品目錄

·不是佳品不發售



編號	類別	遊戲名稱	片數	售價
1	戰鬥	無敵飛狼	2	150
2	神話	冒險創作機	1	80
3	智育	瘋狂大家樂	1	80
4	動作	魔界村	1	80
5	運動	天生好手	1	80
6	動作	機動戰士	2	80
7	戰鬥	雷虎特攻隊	1	80
8	冒險	警察故事(上下)	3	230
9	智育	幕府將軍	1	80
10	智育	魔法彈珠檯	1	80
11	動作	怒	1	80
12	角色	未來戰士	1	80
13	劇情	櫻子防衛戰	1	80
14	運動	燃燒的野球	1	80
15	運動	野外籃球	1	80
16	戰鬥	飛狼突擊II	1	80
17	智育	迷宮組曲	1	80
18	智育	賭王鬥千王	1	80
19	模擬	名車大賽	1	80
20	動作	超級機車賽	1	80
21	冒險	幻想空間	2	150
22	動作	惡魔城	2	150
23	角色	大海盜	2	150
24	動作	鬥之挽歌	1	80
25	冒險	宇宙傳奇II(上下)	3	230
26	動作	複能戰士	1	80
27	運動	加州運動會	1	80
28	模擬	捍衛雄鷹	1	80
29	角色	魔神之吼	1	80
30	角色	忍者傳奇	2	150
31	智育	鑽石迷宮	1	80
32	戰鬥	戰斧	1	80
33	智育	深入虎穴	1	80
34	智育	奪寶奇兵	2	150
35	動作	忍者大對決	1	80
36	動作	機器蜘蛛	1	80
37	智育	俄羅斯方塊	1	80
38	戰鬥	空中英雄	1	80
39	戰鬥	紅色十月號	1	80
40	動作	卡諾夫	2	150
41	動作	虎膽妙算	1	80
42	動作	鐵手戰神	1	80
43	角色	歐洲公路戰	1	80
44	推理	卡門聖地牙哥	1	80
45	動作	瘋狂大毀滅	1	80
46	戰略	眼鏡蛇計劃	1	80
47	動作	死亡之劍	1	80
48	童話	神奇王國	1	80
49	智育	打磚塊	2	150
50	戰鬥	深太空	1	80
51	模擬	海獵鷹戰鬥機	2	150
52	冒險	風雲際會	2	150
53	動作	綠扁帽	2	150
54	角色	魔界神兵II	2	150
55	戰鬥	火狐狸	1	80
56	角色	巫術IV	1	80
57	角色	創世紀V(上下)	4	300
58	智育	銀河迷宮	1	80
59	動作	最後的忍者	2	150
60	智育	三優行大運	2	150
61	戰鬥	風雲戰艦	1	80
62	動作	瘋狂大賽車	1	80
63	智育	黑街風雲	1	80
64	推理	迷報堂	1	80
65	推理	影之門	2	150
66	角色	星際突擊隊(上下)	3	230
67	智育	卓別林專輯	1	80
68	冒險	瘋狂大樓	1	80
69	動作	霹靂飛車	1	80
70	動作	怒II-怒號層圈	1	80
71	戰略	銀河帝國大決戰	1	80
72	戰鬥	潛艇大作戰	1	80
73	運動	野外棒球	1	80
75	智育	洛城警騎	1	80
76	動作	4×4越野車大賽	1	80
77	戰略	信長之野望(上下)	2	150
78	戰略	三國志(上下)	3	230
79	運動	異形大進擊	2	150
80	運動	漢城奧運(上下)	4	300
81	動作	飛艇戰士	1	80
82	運動	最後挑戰	1	80
83	模擬	阿波羅18號	1	80
85	模擬	GP大賽車	1	80
86	戰鬥	坦克大對決	2	150
89	動作	空降遊騎兵	1	80
90	角色	2400AD	1	80
92	模擬	俯衝轟炸機	1	80
94	動作	雙截龍	2	150
95	角色	飛輪武士(上下)	2	150
96	動作	前進高棉	2	150
97	運動	亡命滑板	2	150
98	運動	撞球大賽	1	150
101	動作	終極警探	2	150
102	運動	籃球1對1	2	150
103	模擬	火爆魚雷艇	2	150
104	運動	強棒再出擊	2	150
105	角色	冰城傳奇II	2	150
106	角色	喋血艦長	2	150
107	智育	決戰西洋棋	2	150
108	角色	鐵甲爭霸戰	2	150
109	模擬	飛向北越	1	80
110	動作	快打旋風	2	150
111	動作	威探闖通關	2	150
112	角色	荒野遊俠	2	150
113	角色	國王傳奇	1	80
114	動作	古巴反戰	2	150
115	動作	狂飆飛車手	1	80
116	動作	快打磚塊	1	80
117	動作	時空大盜	1	80
118	動作	星際征服者	1	80
119	動作	小鮫立大功	2	150
120	動作	龍之忍者	2	150
121	模擬	名車大賽II	2	150
122	動作	屠龍記	1	80
123	運作	海灘排球王	1	80
124	運作	迷你高爾夫	1	80
125	動作	魔宮傳奇	1	80
126	模擬	重金屬坦克	1	80
127	模擬	霹靂飛狼	1	80
128	動作	高速賽車	1	80
129	動作	魔鬼訓練營	1	80
130	動作	街頭鬥士	1	80
131	模擬	火戰車	2	150
132	動作	空中飛鯊	2	150
133	角色	幽城寶藏	2	150
134	動作	熱血高校	2	150
135	戰略	聖女貞德	2	150
136	冒險	黑暗金字塔	1	80
137	智育	全力反彈	1	80
138	動作	蜘蛛人	2	150
139	動作角色	預言奇兵	2	150
140	動作	機器戰警	1	80
141	動作	鐵俠神鷹	1	80
142	模擬	機車越野賽	2	150
143	運作	閃電鋼球	2	150
144	動作	瘋狂大賽車II	1	80
145	動作	世界怪物大競賽	2	150

編號	類別	遊戲名稱	片數	售價
146	動作	時空戰士	2	150
147	動作	集中火力	2	150
148	動作	快打磚塊 II	1	80
149	動作	無敵神槍	2	150
150	動作	毀天滅地	2	150
151	智育	美女撲克歐洲版	1	80
152	動作冒險	海王星計劃	1	80
153	冒險	地心探險	2	150
154	模擬	城市大賽車	1	80
155	動作角色	伊蘇國	2	150
156	動作	魔斧	2	150
157	動作	超人	2	150
158	智育	立體俄羅斯方塊	1	80
159	動作	烏茲衝鋒槍	2	150
160	動作	太空小蜜蜂	1	80
161	動作角色	變形金鋼	2	150
162	博弈	水果盤	1	80
163	動作	聖戰奇兵動作版	2	150
164	動作	毀滅戰士	1	80
165	動作	殺人執照	1	80
166	智育	水管狂想曲	1	80
167	動作	猛鬼逛街	2	150
168	動作	方程式機車賽	2	150
169	動作冒險	步步殺機	1	80
170	動作	忍	1	80
171	智育	俄羅斯方塊 II	2	150
172	動作	衝鋒飛車	2	150
173	動作	異形	2	150
174	動作	終極警探・電影版	2	150
175	角色	銀河超能力戰記	2	150
176	動作	雙截龍 II	1	80
177	動作	武道館	2	150
178	模擬	古董名車大賽	2	150
179	智育	電腦病毒防衛戰	1	80
180	動作	槍林彈雨	2	150
181	動作	第一滴血 III	2	150
182	智育	上帝也抓狂	2	150


水滸傳





編號	類別	遊戲名稱	片數	售價
1	冒險	紐約獵人者	5	300
2	角色	未來之魔法	2	180
3	冒險	羅塞拉的冒險	9	460
4	冒險	幻想空間 II	6	340
5	模擬	F-19 隱形戰鬥機	3	290
6	動作	長槍英雄	3	230
7	推理	警察故事 II	6	340
8	智育	醫生也瘋狂	3	230
9	角色	光芒之池	3	230
10	動作	魔鬼戰警	3	230
11	冒險	淘金熱	5	300
12	角色	地心拯救	3	230
13	動作	宇宙神風號	4	270
14	冒險	太空捕快	4	270
15	冒險	宇宙傳奇 III	6	340
16	模擬	688 攻擊潛艇	2	180
17	角色	魔法門 II	3	230
18	角色	冬之魔	3	230
19	趣味運動	摩登原始人趣味大對抗	4	270
20	角色	青色樹的詛咒	4	270
21	冒險	聖戰奇兵冒險版	4	270
22	模擬	F-15 鷹式戰鬥機 II	2	180
23	智育	明星撲克	3	230
24	模擬	紅色風暴	2	230
25	動作角色	仙境故事	2	180
26	動作	魔鬼剋星 II	4	270
27	角色扮演	銀河英雄	2	180
28	模擬	A-10 坦克殺手	4	270
29	模擬	模擬城市	2	180
30	立體冒險	幻想空間 III	8	420
31	動作角色	風行者	3	230
32	戰略	水滸傳	3	230
33	模擬	噴射戰鬥機	3	230
34	動作	太陽神之眼	3	230
35	運作	燃燒的野球 II	3	230



暢銷排行榜

名次	遊戲名稱	類別
1	水滸傳	戰略
2	模擬城市	模擬
3	魔鬼剋星 II	動作
4	立體俄羅斯方塊	智育
5	烏茲衝鋒槍	動作
6	俄羅斯方塊 II	智育
7	衝鋒飛車	動作
8	水管狂想曲	智育
9	A—10 坦克殺手	模擬
10	F—15 II	模擬

名次	遊戲名稱	類別
11	幻想空間 III	立體冒險
12	聖戰奇兵・冒險版	冒險
13	武道館	動作
14	三國志	戰略
15	俄羅斯方塊	智育
16	高速賽車	動作
17	伊蘇國	動作 RPG
18	美女撲克・歐洲版	智育
19	重金屬坦克	模擬
20	龍之忍者	動作

名次	遊戲名稱	類別
21	城市大賽車	模擬
22	水果盤	博弈
23	方程式機車賽	動作
24	雙截龍 II	動作
25	毀滅戰士	動作
26	屠龍記	動作
27	機器戰警	動作
28	瘋狂大賽車	動作
29	快打旋風	動作
30	聖女貞德	戰略



讀者意見調查表

1.讀者個人資料

1.姓名：＿＿＿＿ 2.性別：□男 □女

3.電話：＿＿＿＿ 4.年齡：＿＿＿＿

5.住址：＿＿＿＿

6.職業：＿＿＿＿ 7.教育程度：＿＿＿＿

8.每個月的零用錢／收入：＿＿＿＿

9.平均每個月花在電腦遊戲上的費用：＿＿＿＿

2.閱讀習慣

1.您以何種方式取得軟體世界雜誌？

□訂閱 □零買 □贈閱 □借閱 □其他

2.您每期花多少時間閱讀軟體世界雜誌？

□4小時以下 □4～8小時 □8～12小時

□12～24小時 □24小時以上

3.您會在什麼時候閱讀軟體世界雜誌？（複選）

□玩GAME的時候 □剛拿到雜誌的時候

□有空的時候 □心情好的時候 □無聊的時候

□其他：＿＿＿＿

4.您對於過期軟體世界雜誌的處理方式？（複選）

□自己收藏 □傳閱家人，人數：＿＿＿＿

□傳閱同學、朋友或同事，人數：＿＿＿＿

□看完即丟或送人 □其他：＿＿＿＿

請沿此線截開 謝謝！

3.編輯意見

1.您對軟體世界雜誌各單元的喜歡程度：

單元名稱	很喜歡	喜歡	沒意見	不喜歡	很不喜歡	為什麼？
NEW FILES	□	□	□	□	□	＿＿＿＿
國內報導	□	□	□	□	□	＿＿＿＿
國外報導	□	□	□	□	□	＿＿＿＿
遊戲攻略	□	□	□	□	□	＿＿＿＿
百戰天龍	□	□	□	□	□	＿＿＿＿
專輯系列	□	□	□	□	□	＿＿＿＿
PC地帶	□	□	□	□	□	＿＿＿＿
遊戲評論	□	□	□	□	□	＿＿＿＿
電玩短路	□	□	□	□	□	＿＿＿＿
RPG俱樂部	□	□	□	□	□	＿＿＿＿
每期一怪	□	□	□	□	□	＿＿＿＿
出槌大法師	□	□	□	□	□	＿＿＿＿
啊嗟裝備店	□	□	□	□	□	＿＿＿＿
華山論GAME	□	□	□	□	□	＿＿＿＿
遊戲大家談	□	□	□	□	□	＿＿＿＿
魔音卡專欄	□	□	□	□	□	＿＿＿＿
熱線 080	□	□	□	□	□	＿＿＿＿
銷售排行榜	□	□	□	□	□	＿＿＿＿
產品目錄	□	□	□	□	□	＿＿＿＿

2.您喜歡本期那幾篇文章？為什麼？

3.您不喜歡本期那幾篇文章？為什麼？

4.您期待軟體世界雜誌推出的單元名稱？

4.發行意見

1.您對於軟體世界雜誌的滿意程度：

項目	很滿意	滿意	沒意見	不滿意	很不滿意	為什麼
紙張	□	□	□	□	□	＿＿＿＿
印刷	□	□	□	□	□	＿＿＿＿
裝訂	□	□	□	□	□	＿＿＿＿
包裝	□	□	□	□	□	＿＿＿＿
收書時間	□	□	□	□	□	＿＿＿＿
售價	□	□	□	□	□	＿＿＿＿

※零買雜誌者請跳答第4題

2.您為什麼訂閱軟體世界雜誌？

□每一期都值得保存 □訂閱較零買方便

□其他：＿＿＿＿

3.如果雜誌到期，是否續訂？

□是 □否 為什麼？＿＿＿＿

※訂戶請跳答第7題

4.您通常每月何時購買軟體世界雜誌？

□每月1～12日 □每月13～20日

□每月21日以後 □不一定

5.您在何處購買軟體世界雜誌？

□電腦公司 □書店、文具行 □百貨公司

□唱片行 □其他：＿＿＿＿

6.您是否打算訂閱軟體世界雜誌？

□是 □否 □為什麼？＿＿＿＿

7.您是經由何種途徑得知軟體世界雜誌？

□親友介紹 □軟體世界產品

□逛街 □其他：＿＿＿＿

5.廣告意見

1.您通常閱讀那些報紙？（複選）

□中國時報 □聯合報 □臺灣時報 □民生報

□中央日報 □經濟日報 □工商時報 □自立早報

□首都早報 □環球日報 □中時晚報 □聯合晚報

□臺灣新聞報 □其他：＿＿＿＿



2.您經常收聽那些廣播節目？

時段　電台　節目名稱

3.除了軟體世界雜誌外，您還閱讀那些雜誌?(複選)

□倚天 □第三波 □0與1科技 □PC WORLD

□熱訊 □天下 □時報周刊 □讀者文摘

□其他：

4.您對軟體世界雜誌增加廣告有什麼看法？

5.您關心那些廣告？(複選)

□電腦、資訊 □音樂 □運動 □服飾 □家電

□食品 □其他：

6.消費及休閒習慣

1.目前擁有的電腦週邊設備：

□MGA □CGA □EGA □VGA □硬碟 □搖桿

□Mouse □Modem □印表機 □魔奇音效卡

□其他：

2.您喜歡的休閒活動有那些？(複選)

□看電視、電影、錄影帶 □球類運動 □聽音樂

□旅遊 □閱讀 □舞蹈 □其他：

7.活動意見

1.您希望軟體世界舉辦什麼活動？(複選)

□遊戲比賽 □聯誼會 □產品展覽

□其他：

8.遊戲意見

1.您預料兩年後還會對電腦遊戲感興趣嗎？

□會 □不會 為什麼？

2.決定買某個遊戲的原因——

□軟體世界雜誌介紹 □偏好某類型 □看別人玩過

□被包裝廣告吸引 □名列排行榜 □網人推薦

□試玩過 □其他：

3.那些遊戲您買了之後覺得後悔？為什麼？

9.除了遊戲以外，您希望軟體世界提供那些產品？

1.軟體：□商用 □教育 □卜算 □其他：

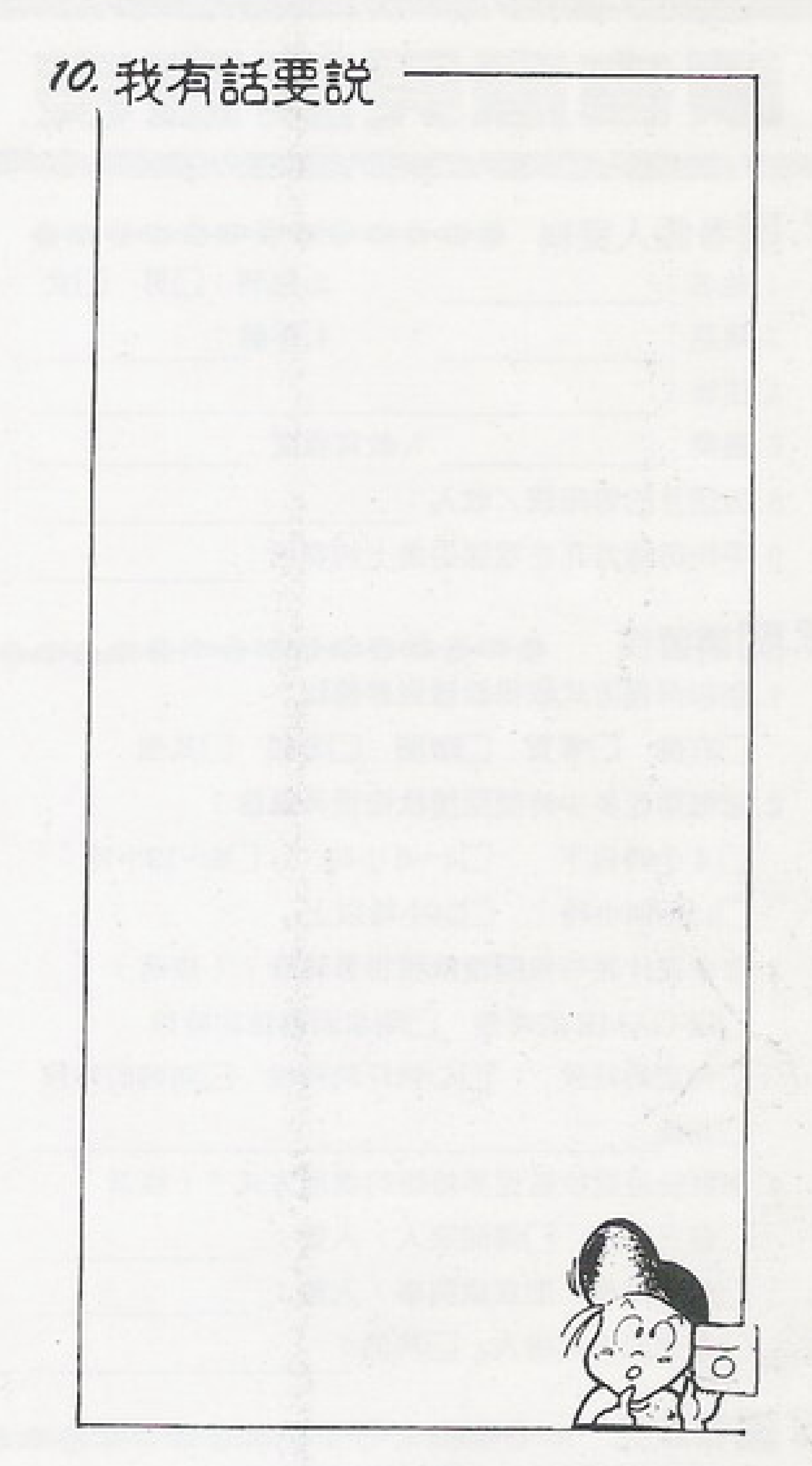
2.週邊：□空白磁片 □磁片盒 □Mouse □報表夾

□搖桿 □其他：

3.□唱片、錄音帶 4.□禮品 5.□文具 6.□海報

7.□攻略單行本 □其他：

10.我有話要說



請詳細填妥，寄回：高雄市郵政28—34號參加抽獎

特別獎1名：原裝進口 GAME 一套(NT1000)

頭　獎1名：軟體世界珍藏版遊戲一套(3片裝)

貳　獎2名：軟體世界貴族版遊戲一套(2片裝)

參　獎3名：軟體世界貴族版遊戲一套(1片裝)

安慰獎10名：軟體世界鑰匙圈1個

第10期軟體世界讀意見調查表得獎名

第十期特別獎獎品：(獎品Alternat Reality／Data soft出版，Electronic Arts 發行)

特別獎：張俊毅(雲林)

頭　獎：許廷嘉(台中)

貳　獎：林南宏(台北)　陳孟宏(台北)

叁　獎：韓德威(台南)　黃志業(桃園)　劉德成(台北)

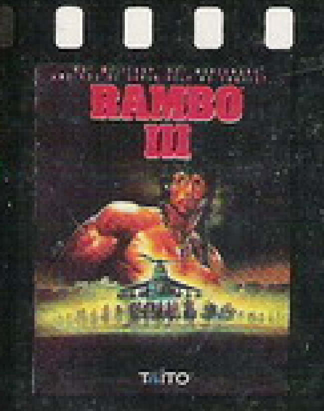
安慰獎：黃裕隆(彰化)賴伯倫(台中)陳仁威(台北)吳郁德(嘉義)楊世冠(台北)呂志仁(台北)曹義偉(台北)陳勝君(嘉義)謝文原(台南)郭振宗(屏東)

請沿此線截開　謝謝！

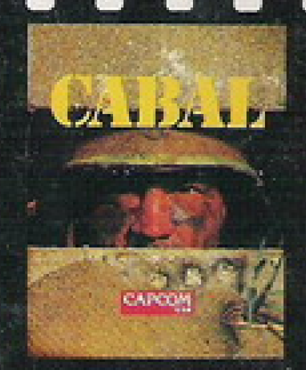
FIGHTER BOMBER



戰鬥轟炸機



藍波
戰場上永遠的英雄
爲營救敬愛的官長
這次浴血遠征阿富汗
TAITO公司秉持大型電玩製作水準
兼具動作與射擊双重類型
支援魔奇音效卡

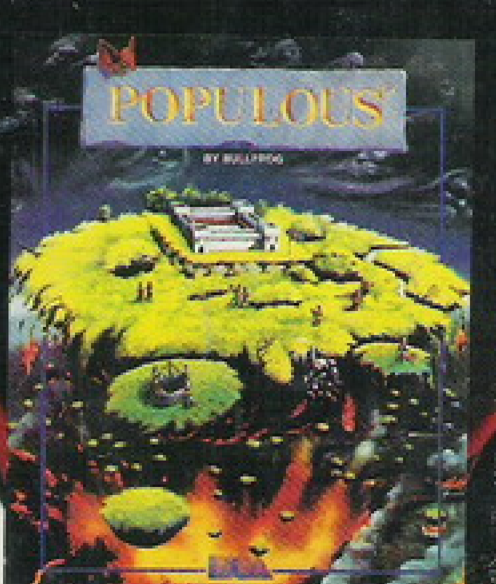


身披手榴彈
手拎衝鋒槍
反恐怖組織首席幹員
殺入中美洲阻止陰謀暴動
熱血澎湃　槍林彈雨
軟體世界快報　全球矚目

軟體世界全體同仁預祝
各位發燒友馬年行大運

恭賀新禧





上帝也抓狂
不以市長的寶座爲滿足
軟體世界繼模擬城市後
又一部抓狂熱片
讓你扶搖直上嚐嚐當上帝的感覺
天兵天將　任你差遣
天災人禍　要撒旦叫苦連天
可利用Modem及對話功能
與遠方的朋友對抗
軟體世界強力發行
錯過本片鐵定抓狂

迎新春　賀新歲

瑪雅迷踪
繼毀天滅地後又一鉅鎬
擁有數位化音樂及音效
兼具探險、模擬、動作、策略
歐陸熱片引進中　敬請期待

XENON 2
PC史上最令人心動的射擊遊戲
行家眼中的珍寶
大型電玩　膛乎其後
任天堂　自嘆弗如
[illegible]五大魔王把關
23項裝備武器可供選擇
風靡英國即將登陸來台

軟體世界・榮譽出品

裝甲雄兵
耗時四年的戰爭巨片
人類有史以來最慘烈的戰役
充分發揮你戰略天分　畫面精緻
喜愛戰略遊戲的玩家
千萬不可錯過



㈠ （圖一）



01

02

㈡

03

04

蜘蛛人
旁門跳關

陳溫誠

蜘蛛人可說是一位家喻戶曉的自由鬥士，多少人為他那飛簷走壁的矯健身手所著迷，當然啦！在美國同樣享有盛名的還有美國上校，這兩位行俠仗義的超級英雄，絕不會輸給現代的小馬哥一**周潤發**。然而以他們兩位為主角的漫畫、卡通、電視劇更是深入每個家庭，如今為了讓電腦玩家們能效法自己心目中的英雄，特將整個冒險除害的精彩情節搬上電腦螢幕，讓你我身歷其境，早日達成夢寐以久的心願。

整個遊戲乃是由玩家自己扮演蜘蛛人和美國上校，各依漫畫情節分別進行任務，蜘蛛人阻止核子飛彈的發射，而上校則闖入城堡，對付壞博士。雖然畫面精細、作法新穎，但是卻有人抱怨此遊戲不僅讀取資料的速度慢，且不容易完成全部任務，使得他們心灰意冷。現在就讓筆者重新恢復你的信心，保證使你像偶像級的蜘蛛人及美國上校，達成最艱難的任務，解救全世界。

㈢

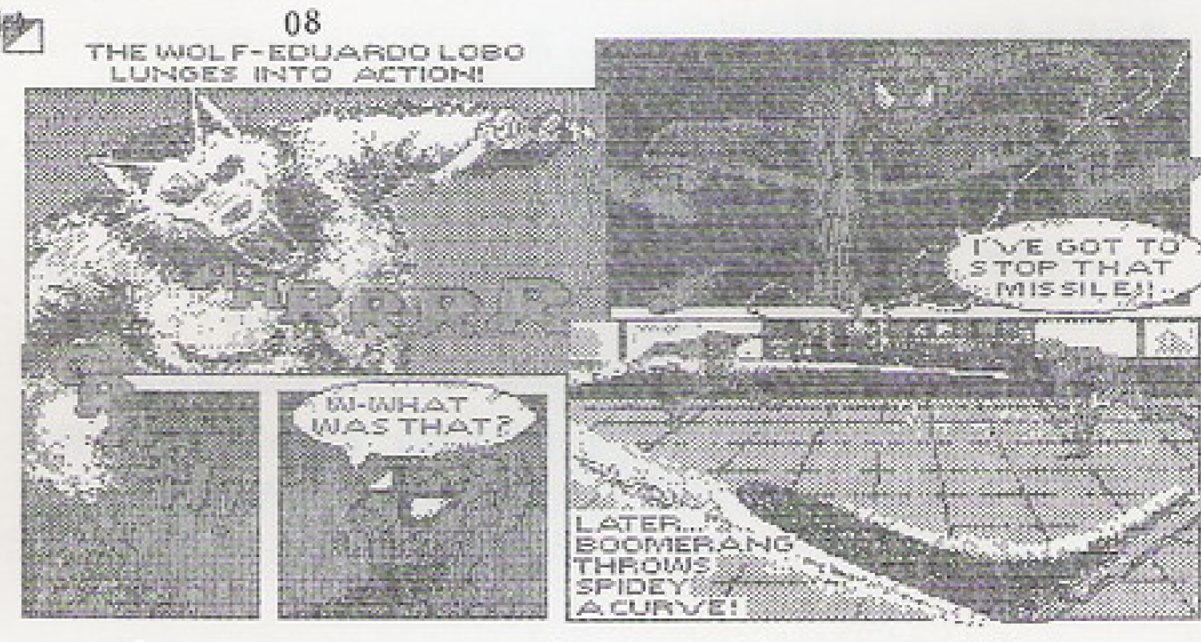
05





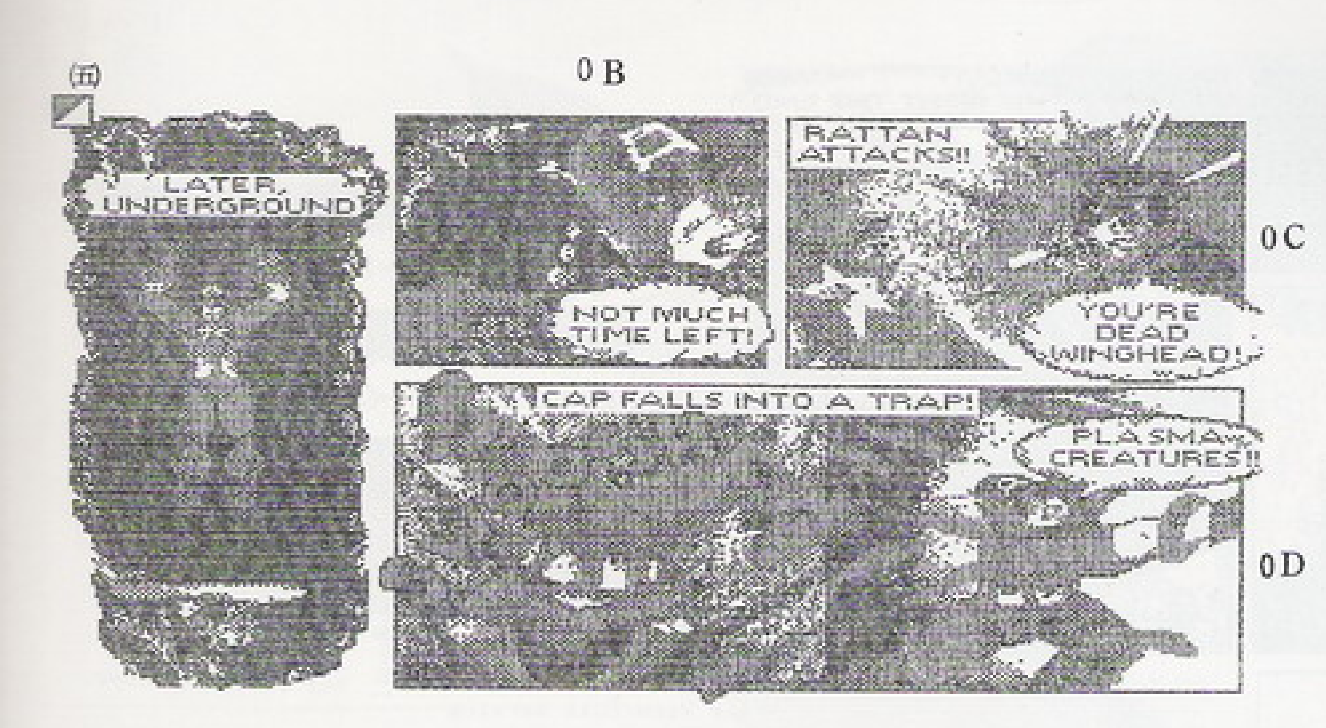


08



09

(五) 0B



0C

0D



01，02，05，06，07，0B，0C，0D，12，13乃代表美國上校所需進行的關數。

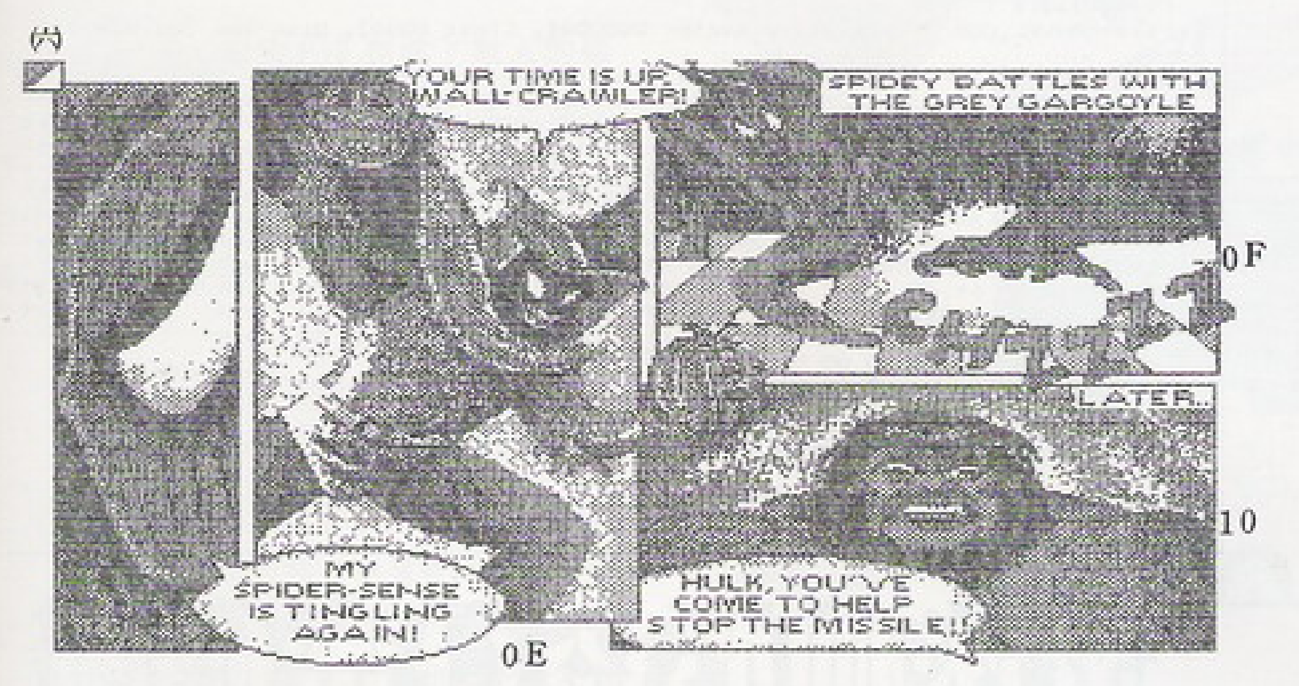
03，04，08，09，0A，0E，0F，10，14乃代表蜘蛛人所需經過的關數。

上述的資料修改過程，不僅可以跳關還可恢復生命力及蜘蛛網的剩量，更能隨時調整遊戲的難易度，遊戲本身雖可儲存進度，但終究會因生命力的不足而告失敗，則前面輝煌的戰果也將毀於一旦。

最後補充一點，在圖三中修改位址167時若為11，則表示第十一關已破，故從第十二關開始。

總之，行俠仗義是目前社會上最需要的，當我們在玩蜘蛛人時別忘了學習他們的精神，讓自己也真正成為一位正義之士。

(六)



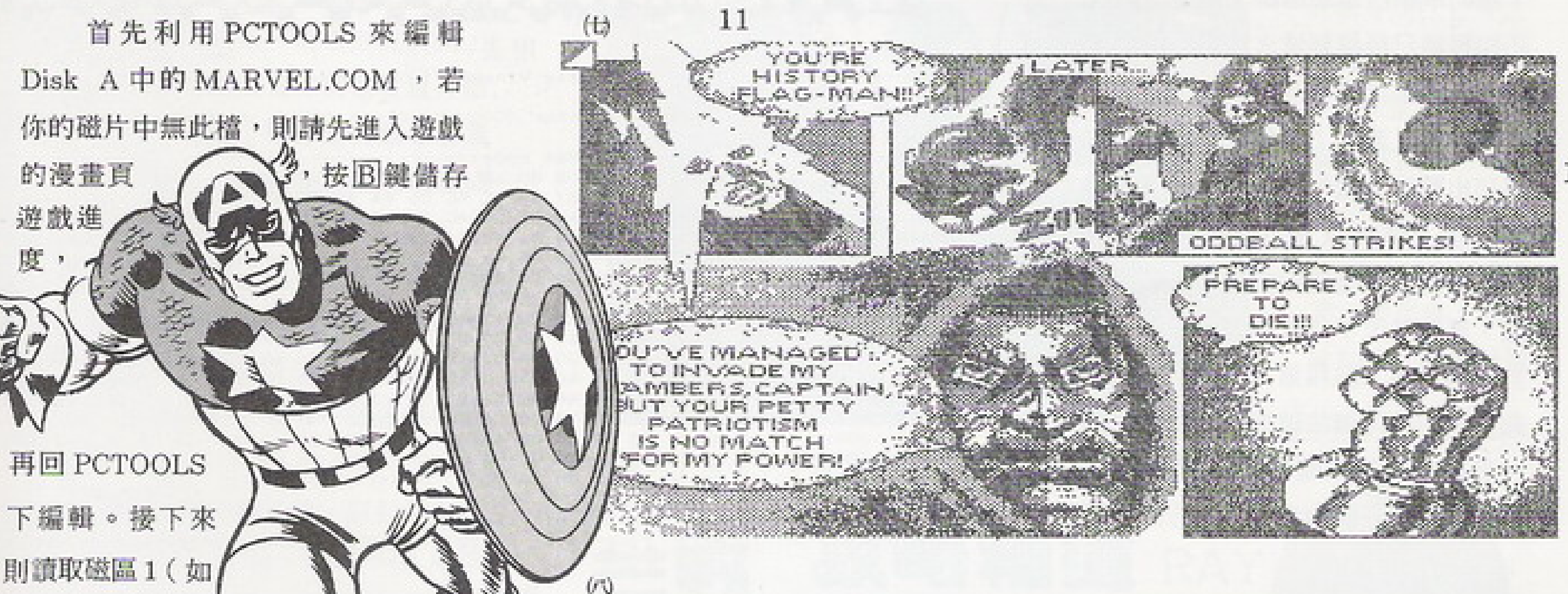
0F

10

0E

首先利用PCTOOLS來編輯Disk A中的MARVEL.COM，若你的磁片中無此檔，則請先進入遊戲的漫畫頁，按B鍵儲存遊戲進度，再回PCTOOLS下編輯。接下來則讀取磁區1（如圖三），其中位址167為關數；位址168為蜘蛛人或美國上校的生命數；位址169為蜘蛛人的蜘蛛網剩餘量；位址171為遊戲的難易度。為了方便起見，各位址的詳細說明請參考表一。從圖一中得知：

(七) 11



(八)